#15 SEPTIEMBRE 1995 COMIQUEANDO
AÑO 2 $6
=LordGrood=
-Ywing-
COMIQUEANDO
MAS PAGINAS
REPORTAJES A GAIMAN Y MCKEAN
EL LARGO ADIOS DE SANDMAN
UN COMIC DE CYBERSIX
TODO SOBRE
Asterix

TENES QUE VENIR

GAIA

- Un mundo nuevo en materia de comics.
- Encontrá todas las revistas americanas, todas las semanas al mejor precio.
- Además la mayor variedad en juegos de rol y figuras de plomo.
- También videos, remeras, posters y mucho más.
- Te esperamos de lunes a jueves de 11^{30} a 21^{30}, los viernes y sábados hasta las 22^{30} Ahora también abrimos los domingos.

GALLO 1639 tel. 821-7653.

(Santa Fe al 3000)

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

Editorial de Andrés Accorsi

Y volvimos. Ah, si, si. Y con una grata sorpresa. Este número tiene ocho páginas más y vale lo mismo que el anterior: seis pesitos. Es un esfuerzo especial que quisimos hacer este mes, en primer lugar para premiar a los lectores por habernos esperado un par de semanas más y, en segundo término, porque el material que se juntó para este número era tanto y tan bueno, que no quisimos postergar nada para el número que viene. Son esos pequeños lujos que nos podemos dar gracias al apoyo fiel de tantos de ustedes y a la presencia constante y alentadora de un grupo de auspiciantes que -a pesar de la malaria- apuestan por este medio. Gracias a todos.

No quiero seguir adelante sin antes darle la bienvenida a la nueva incorporación de la revista, el joven y prometedor Gustavo Secreti. Tal vez alguno de ustedes lo conozca por sus colaboraciones en las revistas de Perfil y Columba, donde se nota a las claras el gran conocimiento de Gustavo de todo lo referido a series de TV, películas y dibujos animados, además de comics, por supuesto. Gustavo combina en dosis perfectas las dos cosas que hay que tener para trabajar en Comiqueando: Profesionalismo y buena onda. Disfrútenlo.

También quiero desearles suerte a dos amigos que ya no están: Diego Grillo Trubba, que nos dejó para concentrarse en otros proyectos de historieta y televisión, y Herni Berdichevsky, que contribuyó muchísimo al crecimiento gráfico de la revista con su trabajo en el equipo de La Señal. Exitos!

Dos novedades importantes del mercado local. Primero la mala: En clara violación al contrato firmado entre Marvel y Editorial Columba, la infecta editorial mexicana Vid nos mandó no sólo la abominable adaptación de Batman Forever, sino también libros con comics de Marvel, cosa que les está prohibida. Por favor, castiguen a esta manga de piratas con la más inmutable indiferencia. Resístanse al cebamiento antes de que sea demasiado tarde. Si quieren que en Argentina se publique mucho (y en serio) el material de Marvel y DC, díganle no a estos sinvergüenzas. Contamos con ustedes.

La buena: Dos editoriales argentinas independientes, El Globo y Doedytores, se fusionaron en Agosto. Esto le da nuevos bríos al innegable esfuerzo de Carlos Trillo y Javier Doeyo por publicar en Argentina comics de argentinos, ardua y loable tarea si las hay. A partir de la fusión, las publicaciones de ambos editores salen bajo el logo de Meridiana, hasta ahora una sub-línea de El Globo Editor. Bien hecho!

Y puestos a felicitar...¿Qué les puedo decir del trabajo que hizo Diego en su gira por los EEUU?. Brillante es poco. Ya desde este número ustedes descubrirán solitos los innumerables reportajes a autores de primera línea, las primicias y hasta los dibujos originales (como los de Sandman y Death que ilustran una de nuestras tapas) que nuestro Jefe de Redacción consiguió para la revis. Los cebaría enumerando artistas, pero prefiero no adelantar nada. Simplemente les garantizo que, por lo menos de acá a fin de año, tenemos pensado presentarles los que, sin lugar a dudas, serán los mejores números de la historia de Comiqueando. Van a ver que me van a dar la razón.

Ah! Y tan decididos estamos a producir números cada vez mejores, que los invito desde esta sección a escribirnos al Correo para pedir las notas que más ganas tengan de leer. ¿Star Wars? ¿Patoruzú? ¿Los Caballeros del Zodíaco? ¿Spider-Man?...Todo puede ser. Hagan de cuenta que somos el Genio de Aladino y pídannos sus deseos. Sin dudas, eso nos puede beneficiar a todos. Ahora sí, los invito a recorrer este número, les recomiendo muy especialmente el seminario que estoy preparando para la Escuela Argentina de Historieta y los espero el mes que viene...en el Salón de la Justicia.

INDICE

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA.**
Editorial de Andrés Accorsi.

5 **HISTORIETIPOS.**
Otro especimen de la extraña fauna comiquera bajo la implacable lupa de Gustavo Sala.

6 **COMIC CLIPS.**
Noticias y primicias a granel. Ojo al Piojo y la imprescindible Agenda Argenta.

20 **TODA LA CHAPA.**
Fede Gatti debuta como columnista y nos cuenta por qué se copa con la Legión.

21 **LOS RESCATADORES** viajan a Lejano Oeste y nos traen la historia de un heroico cowboy de la Marvel, The Two-Gun Kid.

23 **CYBERSIX.**
Tercer y último episodio de la saga de Big Bang, con Trillo y Meglia más inspirados que nunca.

36 **LA VERDULERIA.**
El Dr. Mule sigue cosechando enemigos en la sección más despiadada de la revista.

NOTAS

11 **ASTERIX SIGUE RESISTIENDO.**
Andrés Accorsi cuenta vida, obra y leyenda de uno de los personajes de comics más famosos y más queridos en todo el mundo.

18 **DIEGO EN SAN DIEGO.**
Anécdotas, datos y apuntes de un comiquero suelto en la convención de comics más grande del planeta.

37 **X-MEN, SOLO PARA X-PERTOS.**
Decimoquinta entrega de la historia del grupo que redefinió al comic de superhéroes.

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en Trámite. Comiqueando es marca registrada (N de Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1 piso. Y como dijo Carolina de Mónaco, "Los reyes son los padres" (Dedicado a Paula Gómez). **SEPTIEMBRE de 1995.**

LECTORES: CON SUMO PLACER Y ALGO DE ASQUITO AQUÍ LES PRESENTAMOS AL...
EDITOR DE COMICS
(EXPRIMEDIBUJANTUS NUNCAPAGUS)
CHE, SASTU, ¿Y LAS "EDITORIETAS" UN FIERRAZO
EDITOR NEFASTO DEL MES
ANDRES ACCORCHI
CARTAS DE LOS LECTORES
...Y MIRE DANI, YO A USTED LO ESTIMO, ...PERO COMPRENDA MI SITUACIÒN, RECIÉN LE VOY A PODER PAGAR LAS PAGINAS EN TRES MESES, CRÉAME QUE A MÍ ME DUELE MÁS QUE A USTED, PERO...¿QUE LE VAMO' HACER? CON LO CARO QUE SE ME PUSO EL PAPELERO Y LA IMPRENTA SE ME VA UN DINERAL. AH!! PARA LA PRÓXIMA META MAS TETAS Y CULOS, USTED ME ENTIEND E, EL LECTOR ARGENTINO... QUÈ LE VAMO' HACER,... Y LAMENTABLEMENTE NO LE VOY A PODER DEVOLVER MÁS LOS ORIGINALES, CUESTIÒN DE ARCHIVO, ¿VIÒ?
MMM... ¿USTED ME HABÍA PEDIDO LOS ÚLTIMOS NÚMEROS DE LA REVISTA? PUES OLVÍDELO, EL DISTRIBUIDOR NO ME MANDA EJEMPLARES, ASÍ QUE GÁSTESE UNOS PESOS Y CÓMPRESELA, VIEJO... Y AHORA RETÍRESE QUE TENGO UNA REUNIÒN CON EL SR SALAMI-ME...
DIBUJANTE SEGURO DE SÍ MISMO
EHHH...S-SÍ, SÍ, CLARO,...
DIBUJO & GUIÓN GUSTAVO SALA
HUMBERTO ROLLO
TROPICAL CUMBIA SABORRR
EDITOR
HUERTITAS SEXY
PANZA QUE SE SUBE AL ESCRITORIO (RECURSO YA USADO ANTES EN OTRO HIST... PERO... ¿QUE QUIEREN VIEJO?
COMIQUEANDO Nº 100!
SEGUIMOS ROBANDO!
COMIC-LINE
ACCORCHI TE RELATA LAS AVENTURAS DE TUS HÉROES FAVORITOS CON SU VOZ DE MAMÁ GANSA... 5 PAVOS EL MIN.
SUPERGUNTA MOLESTA
REENTAPADO DEL REENTAPADO DEL REENTAPADO DEL NUMERO EXTRA SPECIAL DE ORO TRADING LUXE SET ANIVERSARIO DE HUERTITAS SEXY
¡¡SE AGOTÓ!!
TRAMPA SECRETA PARA DIBUJANTES PESADOS (POR SUPUESTO, MARCA ACME)
ESTA ES LA REUNIÒN CON SALAMINE
BUENO, ENTONCES MI PROPUESTA ES ESA, UNA REVISTA DE COMIC PARA ADULTOS CON SERIES DE CF HUMOR GROTESCO Y SURREALISTA, FANTASIA URBANA, CIBERPUNK Y ESAS COSAS, CON UN ESTILO EUROPEO DE LOS OCHENTA... ACÁ EN ARGENTINA SERÍA UN GOLAZO!!
I ♥ MARCELA
MMMM...
¿COMIC ADULTO? ¿GROTESCO? ¿EUROPEO? ¿USTED ESTÁ LOCO?!!
NO VIÒ LO QUE ES EL MERCADO?!!!
O SUPERHÉROES O PORNO, PIBES DE 12 AÑOS QUE CONSUMEN LA BOSTA QUE DAN EN LA T.V Y DESPUÈS HACEN LA HISTORIETA... ¿QUE QUIERE? QUE INVIERTA EN UNA REVISTA PA' QUE LA LEAN SO TIPOS?...
PERO...
...LOS DIBUJANTES NUEVOS SIN LABURO... LOS LECTORES NOSTÁLGICOS...
USTED NO ENTIENDE... FUERA!
ME ENCANTA LA INICIATIVA DE ESTOS MUCHACHOS...

COMIC ZINE

Premios a la americana

Como siempre, Agosto es temporada de premios en EEUU. Los premios Eisner, votados por los profesionales y la crítica, recayeron en los siguientes ganadores. Mejor Serie Nueva: Too Much Coffeeman (Shannon Wheeler). Mejor Serie: Bone (Jeff Smith). Mejor Miniserie: Sin City: A Dame To Kill For (Frank Miller). Mejor Antología: Big Book of Urban Legends (Paradox Press). Mejor Recopilación: Hellboy: Seeds of Destruction (Mike Mignola). Mejor Novela Gráfica: Fairy Tales of Oscar Wilde Vol.2 (P.Craig Russell). Mejor Publicación Humorística: Bone (Jeff Smith). Mejor Guionista: Alan Moore (From Hell). Mejor Dibujante/Entintador: Dave Gibbons (Martha Washington). Mejor Artista Integral: Mike Mignola (Hellboy). Mejor Humorista: Jeff Smith (Bone). Mejor Portadista: Glenn Fabry (Hellblazer). Mejor Ilustrador: Jon J. Muth (The Mystery Play).

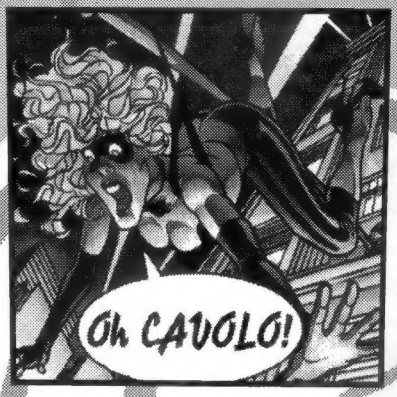
© DC Comics

Mejor Colorista: Angus McKie (Martha Washington). Mejor Letrista: Todd Klein (Sandman, Demon, etc.). Mejor Historia Corta: The Babe Wore Red (Frank Miller). Mejor Historia Serializada: The Life and Times of Scrooge Mc-Duck, Uncle Scrooge Ns 285-296 (Don Rosa). Mejor Número Unitario: Batman Adventures Holiday Special (Paul Dini, Bruce Timm, etc.). Talento Merecedor de Mayor Reconocimiento: Evan Dorkin (Milk & Cheese).

Además se dieron a conocer los ganadores de los premios Comic Buyer's Guide, el único galardón que se entrega por votación de los lectores. Este año, los ganadores fueron: Guionista Favorito: Peter David (Hulk, Aquaman, etc.). Dibujante Favorito: Todd McFarlane (Spawn). Entintador Favorito: Scott Williams (WildCATS). Colorista Favorito: Steve Oliff (Spawn, etc.). Coordinador Favorito: Mike Carlin (Superman, Power of Shazam!). Portadista Favorito: Brian Bolland (Wonder Woman, Swamp Thing). Saga Favorita: The Kindly Ones (Sandman). Ilustrador Favorito: Alex Ross (Marvels). Revista Sobre Comics Favorita: Comiqueando (no, mentira, ganó Wizard). Miniserie Favorita: Marvels (Kurt Busiek y Alex Ross). Recopilación Favorita: Marvels (Kurt Busiek y Alex Ross). Novela Gráfica Favorita: Power of Shazam! (Jerry Ordway). Personaje Favorito: Batman (DC Comics). Por falta de espacio, la nómina de los ganadores del premio Harvey la dejamos para el mes que viene. Felicitaciones a todos los que ganaron. (A.A.)

La hora de las ragazzas

Parece que la onda Bad Girls también pega fuerte en Italia. Inspiradas en cierto modo por el éxito de Cybersix, varias heroínas tanas se convirtieron en los últimos meses en protagonistas de sus propias publicaciones. La más conocida es La Bionda, creada por Franco Saudelli, que después de varios años en la an-



© Saudelli

tología Comic Art se lanzó a su propia serie. La clave de esta nueva etapa es reemplazar el componente erótico-sadomaso por más acción, más humor y un tonito irónico muy logrado. Legs Weaver, por su parte, es una dura artista marcial que empezó como personaje secundario de Nathan Never (estrella de su propia revista en la editorial Bonelli) y se ganó el rol protagónico en una serie a cargo de Antonio Serra, Medda y Vigna. Sprayliz, de Luca Enoch, ya tiene tanta chapa que se publica en El Víbora. La protagonista es una adolescente cyberpunk muy sacada, una mezcla de Lobo y Ranxerox. Kerry Kross también tiene revista propia (escrita y dibujada por Max Bunker, su creador) y es una rubia muy fornida que dirige una agencia de espionaje, pega y putea como la peor y, como si esto fuera poco, es lesbiana y se hace cargo. ¿Qué tul? (Mr.M.)

Final para una leyenda

Tan personaje como sus personajes y tan grande como los más grandes, Hugo Pratt nos dejó el 20 de Agosto, víctima de un cáncer intestinal. Creador del inmortal Corto Maltés, artífice junto a nuestro HGO de joyas como Ernie Pike y Sargento Kirk y considerado por muchos uno de los mejores narradores de este siglo, Pratt, el eterno viajero, dijo adiós desde una clínica de Lausana, Suiza. Los que se copan haciendo cuentas, dirán que vivió 68 años. Los comiqueros, en cambio, sabemos que vivirá por siempre. Adios, Maestro, y gracias por todo. (A.A.)

El show del crossover

¡No tienen paz! Los crossovers entre compañías están vendiendo tan bien, que cada vez se hacen más. Primero las obvias: Rob Liefeld junta a las heroínas de sus dos líneas editoriales (Extreme y Maximum Press) en dos especiales protagonizados por Glory y Avengelyne. Dark Horse manda al Predator a enfrentarse con todos los personajes del Dark Horse Heroes, el universito de X, Ghost y The Mask. Marvel y Malibu, por su parte, desencadenan este mes el Black September, una saga que fusionará a ambos universos y dejará al Ultraverse con apenas siete series regulares; el resto, al bombo. Una sorpresita: después de coordinar el nuevo crossover entre Savage Dragon y las Tortugas Ninja, Larsen, Eastman y Laird acordaron el pase definitivo de los quelonios a la línea Highbrow del Universo Image. Mirage, la editorial de Eastman y Laird, cierra sus puertas casi seguro antes de fin de año. Uno predecible: Después del golazo de Superman/Aliens, DC y Dark Horse repiten con Batman/Aliens. Ojo, que dibuja Berni Wrightson. Cuatro grossas: Después de mucha franela, parece que se concreta el X-Men/WildCATS, con tres libritos escritos por Scott Lobdell y dibujados por Jim Lee. El consagrado tándem Peter David-Dale Keown se reúne para un especial Hulk/The Pitt. Ron Marz está escribiendo un guión (ya aprobado por Marvel y DC) que une a Silver Surfer y Green Lantern contra Thanos y Parallax. John Byrne, cebado después del Darkseid/ Galactus, está preparando un Batman/Captain America, ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Y hay más, muchos más. Seguiremos informando. (Mr.M.)

© H. Pratt

OJO al piojo

.BART SIMPSON's Treehouse of Horror es un especial de 48 páginas con historias cortas de terror. Lo más loco es que cuenta con colaboraciones de James Robinson, Mike Allred y Jeff Smith. Un lujo.

.BATMAN será el protagonista de una mini-serie de cuatro entregas con varias historietas cortas por número. Las historietas serán todas en blanco y negro y entre los dibujantes confirmados están Richard Corben, Bill Sienkiewicz, Jorge Zaffino, Otomo, Liberatore y José Muñoz. Imprescindible.

.CAPTAIN AMERICA cambia de dirección y de equipo creativo en su N.444. El nuevo guionista es Mark Waid, así que está la firme esperanza de un repunte para este clásico y deteriorado personaje.

.DOOMSDAY, el monstruo imparable que mató a Superman, protagoniza su propio Anual, con varias historias firmadas por Dan Jurgens, Roger Stern, Jerry Ordway, Gil Kane y otros, en las que la bestia se enfrenta a Darkseid, los Khundios y los Green Lantern Corps.

.GRENDEL Cycle es un especial de 64 páginas pensado para que nuevos lectores se puedan enganchar con el fascinante universo creado por Matt Wagner y sus ilustres secuaces. No lo dejes pasar.

.GRIFTER, el pistolero de WildCATS y Badrock, el hombre-piedra de Youngblood se juntan en un especial a todo bardo, con guión y dibujo de Rob Liefeld y sus muchachos, que prometen tiros, líos y Cosha Golda.

.JOHN CONSTANTINE protagoniza -además de su serie mensual- dos libritos prestige titulados The Horrorist, con guión de Jamie Delano y dibujos de un maestro: David Lloyd. Muy recomendable.

.LOBO sigue dando para todo. Este mes, no sólo protagoniza su tie-in de Underworld en su revista, sino que además es la estrella de Lobo: I Quit, un especial de Alan Grant y Carlos Ezquerra. Frag you!

.NINJAK y Magnus: Robot Fighter dejarán de salir como series regulares, para convertirse en eventuales miniseries. El mismo destino le espera -si tiene éxito su especial debut- a Outcast, el nuevo personaje creado por Norm Breyfogle para Acclaim/Valiant.

.PUNISHER vuelve a la carga con una nueva serie mensual, a cargo de John Ostrander y Tom Lyle. Lo más raro es que el N.1 empieza con la ejecución de Punisher en la silla eléctrica!?!

.RIPCLAW, el clon de Wolverine "creado" por Marc Silvestri para Cyberforce tiene ahora su propia serie, a cargo de Wohl, Haberlin y Winn. Oh! Qué emoción!

.SATANIKA, la miniserie de fantasía erótica creada por Glenn Danzig y Duke Mighten, sale ahora recopilada en un librito, con tapa de Bisley y todo. Si no la pescaste en su momento, pedila hoy.

.SPIDER-MAN vuelve a ser noticia, ya que el clon resultó ser el verdadero arácnido. Ben Reilly protagoniza ahora todos los títulos de la línea, que incorporó a Dan Jurgens como guionista y dibujante del título que reemplaza a Web of Spider-Man.

.STRAY BULLETS, el comic que escribe, dibuja y edita David Lapham, resultó ser interesantísimo. Ni bien lo descubra la gilada, puede convertirse en el nuevo Bone, así que conviene comprarlo ahora.

.SUPERSEXY viene levantando la puntería con varias novedades atractivas y un lujo infrecuente en las revistas argentinas: un pliego de páginas a color.

.TYPHOID MARY, la extraña y seductora enemiga de Daredevil se lanza en su propia mini-serie en formato de lujo, con guión de Ann Nocenti e ilustraciones de John Van Fleet. Atenti, que pinta grossa.

.VANGUARD, el simpático alienígena creado por Gary Carlson y Erik Larsen, vuelve a su propia serie con un nuevo N.1. Escribe Carlson y dibuja Scott Eaton, ex-dibujante de Dr.Fate y Swamp Thing.

.X-FILES, como todo título que empieza con X, resultó un golazo para la editorial Topps. Tanto que durante Octubre, se publicará cada 15 días. Escribe Stefan Petrucha, dibuja Charles Adlard y es un hit.

© Jeff Smith

AGENDA ARGENTA

¿QUE LEEMOS?
por Hernán Botticelli

LA COSA VIENE GROSSA

Por fin, señores! Salió La Cosa! Por fin el señor Axel Kutchevatzky y sus amigos se pusieron las pilas y entregaron al público una de las mejores revistas sobre cine en nuestro idioma, y la mejor sobre cine fantástico y de terror. Sin lugar a dudas, en La Cosa hay gente que sabe pero dendeveras y se nota leyendo sus páginas. Es una gran revista donde las opiniones son acertados detalles de color dentro de una enorme y fascinante cantidad de información cinematográfica. El diseño de la revista es espectacular, rebosante de fotos y efectos, pero sencillamente claro a la hora de presentar las notas. Por claridad, originalidad y cantidad de data, La Cosa resulta atractiva tanto para los neófitos como para los fanáticos, que pescarán los "guiños para los amigos". Por cinco pesitos, La Cosa es un regalo y al comprarla, no olviden que "estos futuros eventos lo afectarán en el futuro".

ANTI-MARVEL NO MORE

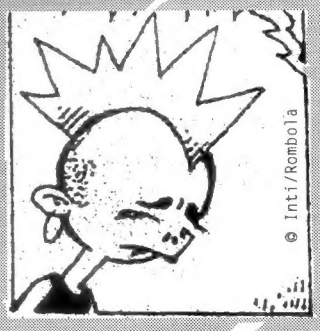
Antes que nada, quiero destacar las pelotas y la honesta autocrítica que hacen estos chicos en la editorial de este último número del boletín del Club de Comiadictos de DC (Anti-Marvel). La historieta central, "Justicia", está muy pero muy linda. Buenos dibujos de Lobi Alvarez, bien desarrollados y con un inteligente diseño de páginas. Algunas caras delatan un airecito under, pero en general está muy bien. El guión de Diego Grebol es sólido, redondito y bien escrito. Realmente felicito a los chicos por la apertura y el crecimiento de su propuesta, por limpiarse de esos falsos prejuicios que nos limitan. Y por esa sana intención de crear historietas con pasión, calidad y arte.

DE SAN LUIS PARA TODOS

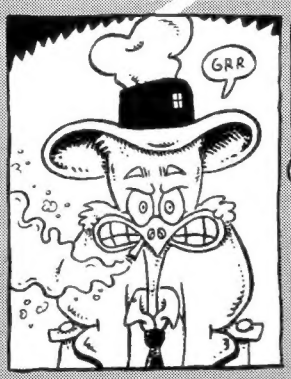
Hace cosa de dos años, los chicos de Villa Mercedes (San Luis), venciendo el semi-aislamiento en el que se encontraban, se fueron juntando y comenzaron la búsqueda de historietas y material técnico. Este laburito se fue concretando con la creación de El Club de la Historieta, donde se juntan para intercambiar opiniones, discutir ideas, jugar al Rol y fundamentalmente para compartir la creación de la revista Comic M. En el N.2 que sacaron hace poco, refleja claramente las ganas y el empuje de estos pibes por crear su propio universo de superhéroes, mostrando lo que van aprendiendo a fuerza de investigar. La revista en general está muy bien hecha (por tratarse de principiantes) y se transparenta esa calentura y vocación por aprender y crecer en calidad. Muy destacable la editorial, la data y la seccion de Rol. Para conectarse con los chicos y recibir Comic M pueden llamar 0657-9-20327 (Sebastián), 22217 (Diego) y 30884 (Javier). Un abrazo comiquero y esperamos novedades.

CON RUIDO A SUBTE

Crash es una "revista autoproducida", donde se dan cita historietas mordaces y cuentos jugados e intensos. La historietas cortas, humorísticas y muy personales, le dan un buen ritmo a la revista. Los dibujos se destacan por su solidez y su soltura y los guiones manejan muy bien una crítica irónica basada en el humor negro. En los cuentos se refleja esa fuerza propia del que tiene algo para decir y desea expresarse cruda y poéticamente.



Humberto Pollo



por Dani the O

A mi entender, Crash es un buen producto en crecimiento y si siguen profundizando las cualidades demostradas en este N.5, lo de estos chicos se puede venir muy grosso.

COMICS DE ONDA

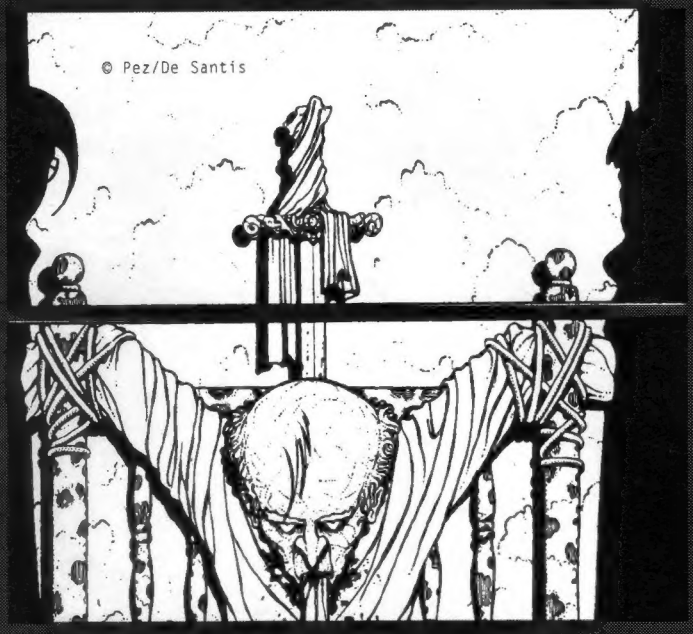
por Andrés Accorsi

Se llaman Radiocomix y son algo así como historietas convertidas en radioteatros. La idea surgió en 1992, en FM La Boca, cuando cuatro comiqueros formaron el grupo Cromosoma Trip. Guillermo Falciani (musicalizador y diseñador), Santiago Corona (guionista y sonidista), Ricardo Cerqueiro (director de escena) e Ignacio Lannot (asistente de dirección) se lanzaron a adaptar al éter primero tiras y novelas gráficas y más recientemente, historietas unitarias.

Entre más de 15 actores, van cobrando vida los comics de autores tales como Carlos Trillo, Esteban Podetti, Carlos Giménez, Richard Corben, Simon Bisley, Ralveroni, Alfonso Font, Ricardo Barreiro y muchos más, en producciones realmente muy prolijas.

Hoy por hoy, los Radiocomix se pueden encontrar en FM La Boca (90.7) los martes a las 12.30 hs, en FM Sol (107.5) los jueves a las 14.40 hs, en No tan Comix (FM La Tribu) los domingos a las 20 hs y hasta en Bariloche, en la FM Mascaró (100.1), en el programa de Los Lulos, los martes y jueves a las 21 hs.

Los esfuerzos de Cromosoma Trip son totalmente a pulmón y de onda. Con esto no se gana plata, ni mucho menos. El único ingreso del grupo viene de la venta de auspicios para sus espacios radiales y de publicidad en los cassetes que están editando, incluyendo varios de sus trabajos. Para mediados de Septiembre está programado el lanzamiento de un nuevo cassete y, por ahora, la única forma de conseguirlos es llamando al 381-2602. No dejen de acceder a este interesantísimo derroche de talento joven y pasión comiquera. Vamos Cromosoma, todavía!



¿DONDE VAMOS?

por Mr.Master

UN CACHO DE MUESTRA

Para este mes de Septiembre, coincidiendo con la apertura de la librería Meridiana, dicho espacio adornará sus paredes con una muestra de originales de Cacho Mandrafina. Los que quieran disfrutar en vivo y en directo del arte de este fabuloso dibujante, no tienen más que pasar por Meridiana, Callao 1090. La entrada es libre y gratarola.

HUMOR POR DOS

Dos talentosísimos amigos de la casa, Rudy y Santiago Varela, inician este mes un Taller de Humor, que continúa también en Octubre. El coordinador de Sátira/12 y el monologuista de Tato Bores compartirán su inmensa sapiencia con todos los que se inscriban, por un precio que es una risa. Para más data, hay que llamar al 422-5531. Estáis avisados.

NOCTURNA CONTRAATACA

Después de un tiempito de receso, el Cineclub Nocturna vuelve a sorprender todos los viernes a las 20:30 hs en el Club de Cine, Sarmiento 1249, subsuelo. El esperado regreso se producirá el 15 de Septiembre con una función integrada por Astroboy, Kimba el León Blanco y un clásico de Roger Corman: El Palacio de los Espíritus, con Vincent Price y Lon Chaney Jr. Para el 22 de este mes, dos clásicos de la década del '50: La Rebelión de los Muñecos y La Guerra del Hombre Colosal, ambas dirigidas por Bert I.Gordon. El 29 terminamos el mes con otra joya: Grita, Blackula, Grita!. Como siempre, las funciones incluyen cortometrajes, dibujos animados y varias sorpresas. Muy recomendable.

BURBUJAS EN LA RECOLETA

Y claro, porque expone Pez. El cráneo sanjuanino inundará el Espacio Historieta entre el 7 y el 24 de Septiembre con originales de ilustraciones, historietas y los story-boards de Highlander II, Tango Feroz y Caballos Salvajes. Una cita ineludible para los seguidores de este joven talento, en el Centro Cultural Recoleta, Junín 1930.

SEGUIMOS BUSCANDO A LOS TALENTOS DEL MANANA

entelequia

NOS DA UNA MANO

- AHORA TENÉS TIEMPO PARA ENTREGAR TUS TRABAJOS HASTA EL 17 DE NOVIEMBRE!.
- PODÉS MANDARLOS POR CORREO A NUESTRA REDACCIÓN O LLEVARLOS A LOS LOCALES DE ENTELEQUIA:TALCAHUANO 470 (CENTRO) O JURAMENTO 2584 (BELGRANO).
- ADEMÁS ENTELEQUIA REGALARÁ GRANDES PREMIOS A LOS GANADORES Y EXPONDRÁ LOS MEJORES TRABAJOS EN SU LOCAL DE TALCAHUANO 470.
- LEE CON ATENCIÓN LAS BASES Y PONETE YA A CREAR TU OBRA MAESTRA.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar aquellos lectores de Comiqueando que no acrediten publicaciones profesionales anteriores a la fecha del concurso. Podrán participar trabajos firmadoscon seudónimo pero deberá constar el verdadero nombre de el/los autor/s.
2. Se podrá participar en dos categorías: Ilustración e Historieta.
3. Las ilustraciones podrán presentarse en cualquier tamaño. Las historietas deberán respetar el formato de Comiqueando (16x25 cms. o ampliaciones proporcionales) y no podrán exceder las 6 (seis) páginas.
4. En ambos casos se permitirá el empleo de cualquier técnica, pero las ilustraciones deberán ser a color y las historietas b/n.
5. No hay restricciones temáticas pero quedarán fuera de concurso las ilustraciones o historietas que presenten órganos genitales y/o penetraciones.(Tetas y culos SI, pitos y chuchas NO). Las ilustraciones pueden incluir personajes previamente creados por otros artistas; las historietas no.
6. La recepción de trabajos cierra el 22 de Octubre de 1995.
7. El jurado eligirá un Primer Premio en el rubro ilustración y uno en el rubro historieta.
El jurado eatará integrado por miembros del staff de Comiqueando y prestigiosos artistas del ámbito nacional.
8. Los Ganadores de ambos Primeros Premios verán publicados en el último número de Comiqueando del '95 y recibirán el pago correspondiente despúes de la publicación.
9. Esta terminantemente prohibido enviar originales de los trabajos. Sólo se aceptarán fotocopias. (Atenti: de buena calidad y a color en el caso de las ilustraciones.).
10. Los trabajos deberán incluir los datos completos) Nombre, dirección y teléfono) de los participantes y remitirse personalmente o por correo a Av. Forest 536 8p. of.43, CP 1427, Cap.
11. Cada participante o equipo de participantes podrá mandar la cantidad de trabajos que desee, pero en ningún caso serán devueltos.
12. El dictamen del jurado será inapelable y el envío de material presupone la total aceptación de este reglamento.

© Warner Bros.

Asterix

SIGUE RESISTIENDO

por Andrés Accorsi

A 36 AÑOS DE SU CREACION, EL PEQUEÑO GUERRERO GALO SIGUE TAN VIGENTE COMO SIEMPRE. A TRAVES DE ALBUMES, PELICULAS Y UN MERCHANDISING QUE INCLUYE SU PROPIO PARQUE DE DIVERSIONES, EL PERSONAJE DE UDERZO Y GOSCINNY SE AFIANZO, A LO LARGO DE LAS DECADAS, COMO EL MAXIMO EXPONENTE DE LA HISTORIETA FRANCO-BELGA Y COMO UN SINONIMO DE EXCELENTE ENTRETENIMIENTO PARA TODAS LAS EDADES. VIAJEMOS JUNTOS A ESA PEQUEÑA ALDEA GALA, RODEADA DE CAMPAMENTOS ROMANOS, QUE AUN HOY SE RESISTE A LA INVASION.

NACIDOS LEJOS DE FRANCIA

El hecho de que René Goscinny naciera en Paris (el 16 de Agosto de 1926, para el que junta fechitas) fue casi anecdótico, ya que con apenas dos años de vida, se traslada junto a su familia a una ciudad que -por entonces- era la capital del progreso, la prosperidad y las oportunidades.. Buenos Aires. Aquí el pequeño Goscinny cursa la primaria, la secundaria y consigue trabajo en un estudio contable.

La pasión por la historieta despierta en él cuando descubre a otro héroe narigón de fuerza sobrehumana· Patoruzú Cebado por las andanzas de nuestro cacique, René se pone a dibujar y logra ingresar a la editorial de Dante Quinterno, pero su carrera no despega y en 1945 -tras un tiempo trabajando de ayudante- se va a vivir a New York. Ahora su principal obsesión es Disney, por lo menos hasta 1952, en que consigue trabajo como guionista y dibujante en la revista Mad. En New York conoce a otro frances alejado de su tierra. Maurice de Bevere, un joven dibujante que se ganaba la vida firmando como Morris Dos años más tarde, Maurice y René vuelven a Francia y este ultimo decide abandonar el dibujo. Su primer esfuerzo como guionista vera la luz en 1955 en la revista Spirou. Morris lo había convencido de que se hiciera cargo de los textos de un comic que estaba desarrollando. Era la hora de Lucky Luke.

Albert Uderzo, mientras tanto, había nacido en Italia en 1927 y emigrado a Francia junto con su familia cuando todavía era un chiquilin. Sin embargo, para ese entonces, su gran pasion ya se había manifestado el pequeño Albert se divertía a lo guanaco cada vez que veía un dibujo animado, y si era de Disney, tanto mejor. En 1940 su familia se instala en Paris y el muchachito trabaja junto a su padre, que era ebanista. Cinco años despues gana un concurso de historieta que le permite publicar su primera creacion Clopinard

Con apenas 19 años, Uderzo trabaja para un estudio de dibujos animados y colabora en el diario OK, donde crea a Arys Buck, Prince Rollin y Belloy A principios de los '50 trabaja como ilustrador en el diario France Soir y en la revista France Dimanche, mientras retoca los dibujos de Mac Raboy para la version francesa de Captain Marvel Jr., de la editorial Bravo. De a poco, el tanito fana de Disney se iba abriendo camino en la industria editorial.

Goscinny -por su parte- había tenido la precaución de estudiar francés en Buenos Aires y el dominio de este idioma (mas el castellano y el

inglés) le abrió las puertas para trabajar en diversas publicaciones. En 1957 trabaja para una agencia belga que vende comics a los diarios. Ahí conoce a Uderzo y publican juntos la tira Luc Junior, con un dibujo más bien realista.

En 1958 ambos se incorporan a la revista Tintin y Rene convence a Albert de que cambie su linea por una más funny. Así nacen las aventuras del indiecito piel roja Oumpah Pah, ambientadas en la guerra franco-inglesa que tuvo por escenario a Canadá. Uderzo, sin embargo, seguiría alternando su estilo humoristico con su estilo realista (en el que produjo la exitosa serie Michel Tanguy junto al guionista Jean-Michel Charlier) hasta fines de la década siguiente.

Pero Oumpah-Pah no duró para siempre. Una disputa con Dupuis (la editorial de Tintin) deja a los creadores en la calle y una vez más regresan a Francia. Corria el año 1959 y con el exito de Oum-

pah Pah como carta de presentación, ambos consiguen trabajo en una nueva revista juvenil llamada Pilote, cuyo primer numero aparece el 29 de Octubre. Es ahí donde hace su debut triunfal el protagonista de esta historia. Es una sóla página (la 20) y alcanza para captar la atención de toda una generación de franceses. El boom estaba en marcha.

LA HISTORIA EN JON DE JODA

No hace falta saber mucho de historia para disfrutar de Asterix, pero ayuda. La idea de Goscinny y Uderzo fue, desde el principio, hacer una versión jocosa de una epoca histórica real. Pensaron primero en los tiempos paleoliticos, pero no se les ocurrió nada. Después Uderzo mencionó a los galos y se encendió la mecha. la historia giraría en torno a una aldea gala no conquistada por Julio Cesar tras la rendi-

ción de Vercingétorix. Tomando el nombre del caudillo galo como base, todos los nombres terminarían en "ix". Los "malos" de la serie ya estaban ahí, serían los romanos, con nombres terminados en "us". Goscinny inventa los nombres: Asterix, Obelix, Abraracourcix (significa "A brazo partido"), Assurancetourix (significa "Seguro todo riesgo") y demás. Uderzo aporta un elemento fundamental: los romanos no pueden conquistar la aldea porque el druida galo prepara una pocion mágica.

Entre los dos diseñan a los personajes. Goscinny no queda muy convencido con Obélix y lo convierte en personaje central recien en la segunda aventura. Las ideas se amontonan, los creadores (a esta altura, intimos amigos) se divierten, la historia de Francia se reescribe en una historieta humoristica.

EL BOOM ASTERIX

Para 1961, cuando se termina de serializar Astérix le Gaulois, el pequeño guerrero ya es la estrella indiscutida de Pilote. Tres años más tarde, los autores convocan a los lectores a ponerle nombre al perrito que acompañaba a los héroes en Le Tour de

Gaule d'Asterix y la respuesta es abrumadora. Entre miles y miles de propuestas, Uderzo y Goscinny eligen el nombre "Ideafix". Dos años despues, Asterix es tapa del semanario de actualidad L'Express, algo así como le revista Time, o la Noticias. En Francia nunca había pasado algo así.

Para este entonces, Goscinny ya era director de Pilote y (además de Asterix y Lucky Luke) escribia las aventuras de Iznogud, La Fée Aveline y Dingodossiers, una serie humoristica un poco más osada, con dibujos del demencial Marcel Gotlib. Otro gran humorista, Sempe, ilustra Le Petit Nicolas, la primera novela de Goscinny que es best-seller en to-

da Europa. En 1967, el Ministerio de Cultura de Francia lo nombra Caballero de las Artes y las Letras.

Entre 1966 y 1967, los primeros nueve álbumes de Asterix pasan al audio, interpretados por un elenco de famosos comicos franceses. En 1967, un cohete llamado Diamant pone en orbita el primer satelite frances, que lleva por nombre Asterix. El pequeño galo se lanzaba ahora a conquistar el espacio.

El merchandising no se hace es-

CRONOLOGIA DE ASTERIX

Esta es la lista completa de los 29 álbumes de Astérix (sin contar los álbumes de las películas ni los cuentos de Goscinny ilustrados por Uderzo) en el orden en que se terminaron y se recopilaron en Francia.

- **Astérix le Gaulois** (Astérix el Galo, **1961**).

- **La Serpe D'Or** (La Hoz de Oro, **1962**).

- **Astérix et les Goths** (Astérix y los Godos, **1963**).

- **Astérix Gladiateur** (Astérix Gladiador, **1964**).

- **Le Tour de Gaule d'Astérix** (La Vuelta a la Galia de Astérix, **1965**).

- **Astérix et Cleopatre** (Astérix y Cleopatra, **1965**).

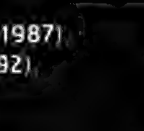
- **Le Combat des Chefs** (El Combate de los Jefes, 1966).

- **Astérix Chez les Bretons** (Astérix en Bretaña, **1966**).

- **Astérix et les Normands** (Astérix y los Normandos, **1967**).

- **Astérix Legionnaire** (Astérix Legionario, **1967**).

- **Le Bouclier Arverne** (El Escudo Arverno, **1968**).



- **Astérix aux Jeux Olympiques** (Astérix en los Juegos Olímpicos, **1968**).

- **Astérix et le Chaudron** (Astérix y el Caldero, **1969**).

- **Astérix en Hispanie** (Astérix en Hispania, **1969**).

- **La Zizanie** (La Cizaña, **1970**).

- **Astérix Chez les Helvètes** (Astérix en Helvecia, **1970**).

- **Le Domaine des Dieux** (La Residencia de los Dioses, **1971**).

- **Les Lauriers de César** (Los Laureles del César, **1972**).

- **Le Devin** (El Adivino, **1972**).

- **Astérix en Corse** (Astérix en Córcega, **1973**).

- **Le Cadeau de César** (El Regalo del César, **1974**).

- **La Grande Traversée** (La Gran Travesía, **1975**).

- **Obélix et Compagnie** (Obélix y Compañía, **1976**).

- **Astérix Chez les Belges** (Astérix en Bélgica, **1979**).

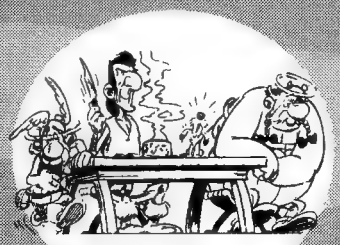
- **Le Grand Fosse** (La Gran Zanja, **1980**).

- **L'Odysée d'Astérix** (La Odisea de Astérix, **1981**).

- **Le Fils d'Astérix** (El Hijo de Astérix, **1983**).

- **Astérix Chez Rahazade** (Astérix en la India, **1987**).

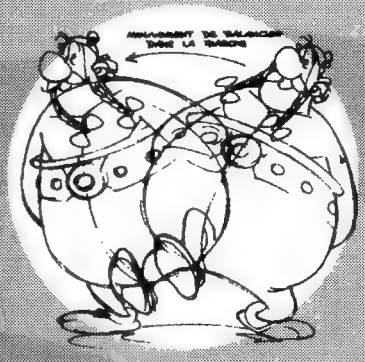
- **La Rose et le Glaive** (La Rosa y la Espada, **1992**).



perar. En 1964 aparecen los primeros muñecos y pronto la cantidad de artículos que llevan la imagen de Astérix y sus amigos se multiplica hasta hacer imposible una enumeración (Marc Jallon, sin embargo, hace algo por el estilo en su libro Toutastérix). El paso definitivo en la explotación de esta exitosísima licencia llega en Abril de 1989, cuando a 30 kilómetros de Paris, en un bosque de 155 hectáreas, se inaugura el Parc Astérix. El sueño de Uderzo se hacía realidad y sus personajes -como los de su admirado Walt Disney- se convertían en afritriones de un espectacular parque de diversiones con lagos naturales y todo. Llevadme, por Tutatis!

GALOS ANIMADOS

Para 1967, George Dargaud, dueño de la editorial que publicaba Pilote y los álbumes de Astérix, decide producir -a espaldas de los creadores- un largometraje en dibujos animados protagonizado por los habitantes de la aldea gala. Cuando el film (titulado Astérix el Galo y adaptando fielmente esa primera historia) se estaba por terminar, Goscinny y Uderzo descubren la movida y tratan de parar el proyecto. Finalmente, Dargaud negocia y los convence de que le permitan es-



LAS GRANDES FRASES DE ASTERIX

•"Comprad, comprad, comprad mis hermosos jabalieeeees!"
(Astérix en Astérix y el Caldero)

•"Entramos en la era moderna del mundo antiguo, donde muchas cosas pueden evolucionar".
(Panoramix en La Rosa y la Espada)

•"Os demostraré a todos que, de todos los pueblos de las Galias, el más valiente soy yo!"
(Abraracurcix en Astérix en Bélgica)

•"Si hay imbéciles que algún día escriban la historia de nuestro pueblo, es seguro que no la titularán Las Aventuras de Abraracurcix, el Galo!"
(Karabella en La Cizaña)

•"Quiero mi alimento espiritual! Quiero declamar mi poesía!"
(Asuranceturix en Astérix en la India)

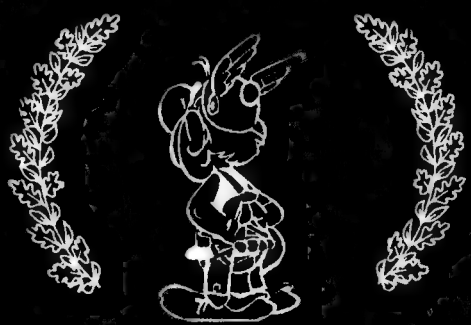
•"Puedes tocar, Asuranceturix, pero nada de cantar. Si cantas, te atizo!"
(Esautomatix en Astérix y los Normandos)

•"¿Es culpa mía si en este momento los menhires se venden mejor que los pescados?
(Ordenalfabetix en Obélix y Compañía)

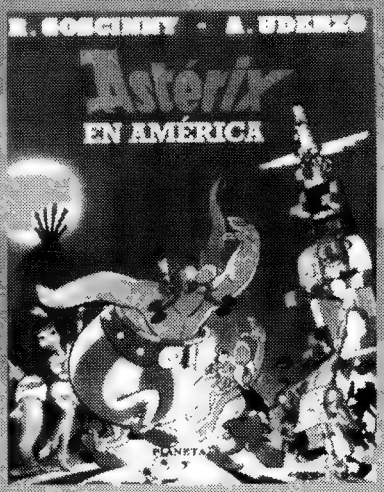
•"Tengo derecho a que me peguen! Quiero que me peguen!"
(Edadepiedrix en La Cizaña)

•"El primero que haga un chiste, servirá de carnada!"
(El Capitán Pirata en Astérix en Hispania)

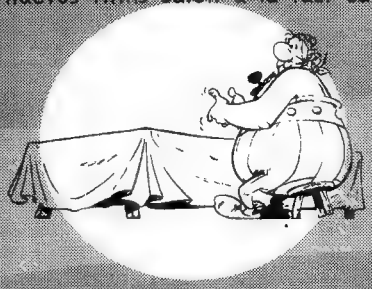
•"Ferpectamente!"
(Obélix en Los Laureles del César)



trenar el film en los cines. Clinc! Otro golazo en la taquilla y a cobrar.
Al año siguiente, los autores toman las riendas de un segundo largometraje, esta vez adaptando el álbum Astérix et Cleopatre, con canciones, paisajes y diálogos mucho más logrados que los del primer film. Tratándose de dos cebados incondicionales del viejo y glorioso Walt, esto del dibujo animado empieza a gustarles. Demasiado. En 1974, Uderzo y Goscinny se asocian a Dargaud para fundar el primer estudio de animación de Francia: Studios Idéfix. Armado al estilo Disney y volcado a la animación totalmente artesanal, el estudio emplea a más de



sesenta dibujantes para dar vida a un guión creado especialmente para cine: Les 12 Travaux D'Astérix (Las 12 Pruebas de Astérix). Estrenada en 1976, la película ostenta una calidad asombrosa, pero los enormes costos de producción hacen que los Studios Idéfix se fundan y su primer film se convierte en el último.
Sin embargo, otras productoras se interesan en el personaje y, durante la década del '80, tres nuevos films salen a la luz: La



Surprise de César (que combina los argumentos de Astérix Legionnaire y Astérix Gladiateur), Astérix Chez les Bretons (que adapta el comic homónimo) y Le Coup du Menhir (adaptación de Le Combat des Chefs).

En 1994 una productora con sede en Berlín y un estudio canadiense se asocian para llevar a la pantalla el séptimo (y hasta ahora último) film animado de Astérix. Astérix Conquers America (adaptación de La Grande Traversée), primero en estrenarse comercialmente en los EEUU. Esta última película logró lo que las tres anteriores no pudieron: que Albert Uderzo aportara story-boards especiales para el film.

Como ya saben aquellos que siguen con atención los Pantallazos, se está rodando en Francia el primer largometraje de Astérix con actores, bajo la dirección de Claude Berri. Lo estamos esperando.

EL FIN DE UNA ERA

No contento con haber llevado la popularidad del comic francés a límites hasta entonces insospechados, René Goscinny -conmovido por los sucesos de Mayo del '68- se hace eco del estallido social de la época y trae a la exitosa Pilote una verdadera revolución. Así, la revista se transforma para dar lugar no sólo a historietas juveniles, sino también a toda una generación de autores que querían experimentar con un nuevo fenómeno: el comic para adultos. Con autores como Moebius, Mandryka, Bilal, Druillet, Gotlib, Fred y otros, Pilote se ubicó rápidamente a la vanguardia de la movida adulta y sofisticada que se había instalado en la Europa de los '60.

Finalmente, en 1974, Goscinny deja su cargo de director para concentrarse en los studios Idéfix. Tres años después, el 5 de Noviembre de 1977, muere a los 51 años en su París natal. Astérix Chez les Belges fue su último guión.

Uderzo, por su parte, necesita tiempo para retomar su carrera. En 1980 monta una pequeña editorial llamada Les Editions Albert-René y publica su primer álbum sin Goscinny: Le Grand Fossé. Si bien el éxito sigue de su lado, la calidad no es la misma y ninguno de sus cinco álbumes en solitario se acerca al humor sutil e implacable del irreemplazable Goscinny. El mejor de los cinco es (a mi juicio) el último: La Rose et la Glaive (1992).

En esta misma época (1988), Uderzo rescata un viejo texto de Goscinny llamado Comment Obélix est tombé dans la Marmite du Druide quand il était Petit, explicando precisamente cómo Obélix se cayó en la marmita del druida cuando era pequeño. Por respeto a su amigo muerto, Uderzo prefirió no transformar el texto en historieta y lo ilustró con unos dibujos majestuosos, coloreados por Thierry Mébarki.

El año pasado, al cumplirse los 35 años del debut de Astérix, el dibujante realizó un comic de cuatro páginas que narra el nacimiento del titánico galo. En él aparecen por primera vez Astronomix (padre de Astérix) y su amigo Obesobalix (padre de Obélix), cuyos hijos nacen exactamente el mismo día, mientras los padres de Abraracurcix, Esautomatix y Ordenalfabetix se rebolean pescados por la cabeza. Estos tres personajes y el bardo Assurancetourix aparecen como chiquilines, mientras que Panoramix y Edadepiedrix aparecen tal como los veremos en las aventuras de Astérix. La historia está ambientada 35 años antes de la entrada de Julio César en tierras galas y es sencillamente genial.

También para el festejo del aniversario, Uderzo dibuja un poster en el que aparecen absolutamente todos los personajes (más de 120) que tomaron parte a lo largo de los 29 álbumes de Astérix. Otra joya.

ALGUNAS CLAVES

Sin claudicar ante la tentación de adoptar el rol del filósofo, trataré de encontrar algunas puntas que expliquen lo inexplicable, el por qué de este fenómeno que abarca 36 años y varias generaciones.

En primer lugar, creo que la gran pegada de Astérix se basa en una pequeña mentira: Goscinny y

Uderzo no se ríen de los galos y los romanos. Se ríen de nosotros. Hasta el más mínimo detalle de la serie está pensado para satirizar a nuestra sociedad, no a la del año 50 A.C.. El consumismo, el feminismo, el oscurantismo, la democracia, los juegos olímpicos, la crisis del petróleo, la brecha generacional, todos, absolutamente todos los temas que aborda Astérix son nuestros temas. Y la forma de abordarlos es el humor, pero pensado para hacer pensar. No es poco.

Otro gancho extra es el de la atemporalidad. En el 50 A.C. de Astérix podemos ver a un cuarteto de bardos de Londinuum (Londres) que son furor entre las chicas, desfiles de alta costura en Lutecia (París), hinchadas en los eventos deportivos, shows con premios en el Circo Romano, piratas que operan y se visten a la usanza del Siglo XVI y hasta podemos presenciar la rotura de la nariz de la gran esfinge y el descubrimiento de América por parte de los vikingos. Todo junto, envuelto para regalo y con el guiño cómplice de Uderzo y Goscinny a modo de moñito.

Una explicación parcial del fenómeno se encuentra por el lado de la identificación: Astérix representa lo mejor de los franceses. A diferencia de su ancestro criollo -Patoruzú- Astérix no se rinde. El y su pueblo luchan hasta el final contra el invasor. La fuerza sobrehumana que les provee la poción no es nada comparada con el coraje que impulsa a ese manojo de aldeanos a resistirse al que -en ese entonces- era el ejército más poderoso sobre la faz del planeta. Patoruzú, en cambio, ya rosqueó. Se porta bien, paga los impuestos y compra con su fortuna y su espíritu solidario la aceptación y el cariño de los vencedores, de los mismos que masacraron a su raza. Su fuerza no está al servicio de la resistencia, sino del sistema. Astérix va más allá. Se caga incluso en los libros de Historia, donde dice (y si no me creen, busquen uno) que César conquistó toda la Galia. Eso es aguante.

Una última consideración, que creo que es la que define la fuerza con la que perduró Astérix a lo largo de 29 álbumes. A diferencia de la gran mayoría de las series (inclusive Lucky Luke, otra gran obra de Goscinny) Astérix supo nutrirse de su entorno. El hecho de que la acción transcurra en torno a una aldea (en muchos álbumes no hay casi escenas fuera de ella) le brindó a la serie un amplio cast de personajes secundarios que Goscinny y Uderzo supieron aprovechar. Con el correr de los álbumes, las historias se van poblando de más y más personajes, con la consiguiente extensión de los conflictos a desarrollar (la ya clásica enemistad Esautomatix-Ordenalfabetix) y, al ser una serie cómica, con nuevos chistes para deslumbrar.

El tiempo pasa, los casquitos de los legionarios romanos se acumulan en la cabaña de Obélix, el banquete a la luz de la luna señala otra victoria para los galos de la aldea y Astérix y sus amigos -después de varias horas de morfi, chupi y bailongo- se van a dormir, por lo menos hasta el próximo álbum. Mientras tanto, en millones de hogares de miles de ciudades de decenas de países, los comiqueros queremos más. "Están locos, estos galos", dijo alguna vez el César. Pero a nosotros nos gustan así, por Tutatis!

MARVEL

línea directa

Setiembre es mes de novedades. Porque ya está en la calle el primer ESPECIAL MARVEL: PUNISHER BATMAN. El excelente *crossover* que une a los justicieros más célebres del comic. Una historia escrita por Chuck Dixon y dibujada por John Romita Jr., el artista que más destacó en los últimos años, y Klaus Janson.

Pero setiembre traerá el segundo ESPECIAL MARVEL: UNCANNY X-MEN, EL NUEVO GRUPO.

Sí, las originales UNCANNY X-MEN 281 y 282, donde meten mano Jim Lee, John Byrne y Whilce Portacio. Tormenta, Coloso, Jean Grey, Arcángel, Iceman, Bishop, el mismísimo Profesor Xavier y muchos más por fin tienen lugar para sus aventuras. Porque cada dos meses (esto es, ESPECIAL MARVEL de por medio) todos los adictos a los mutantes podrán disfrutar de la "otra" X-MEN. El complemento necesario para entender la saga mutante. Y saldrá en ESPECIALES de 48 páginas con 2 historias espectaculares, juntas para placer de todos.

Pero la primavera trae una ráfaga de novedades que no terminan en los ESPECIALES.

La familia mutante recibirá el 4 de octubre el primer número de la tan esperada edición argentina de WOLVERINE.

WOLVERINE número uno arranca de la # 40 USA, con una saga escrita por el genial Larry Hama y dibujada por Marc Silvestri. Pero como todo nacimiento debe ser festejado, el primer número traerá una sorpresa de regalo.

Queda para el mes que viene contarles los grandes cambios que se vienen en HULK (baste decir que McFarlane es el responsable) y la edición por primera vez en Argentina de una revista con un HOLOGRAMA de regalo en la portada.

Y por supuesto, los resultados de la GRAN ENCUESTA MARVEL 95-96. Hasta dentro de 30 días.

CALENDARIO SETIEMBRE

MIERCOLES 6:
EL INCREIBLE HULK Nº 9

El final de una época. Se despide el Hulk verde.

MIERCOLES 13:
PUNISHER Nº 6

Wolverine es nada más ni nada menos que el socio no querido de PUNISHER.

MIERCOLES 20:
SPIDER-MAN Nº 7

El apasionante final de la lucha contra Hobgoblin, el temible duende.

MIERCOLES 27:
X-MEN Nº 10

Ghost Rider, nuevamente invitado de lujo.

VIERNES 29:
UNCANNY X-MEN
ESPECIAL MARVEL Nº 2

Comienza la otra historia mutante. Portacio da vida a Coloso, Tormenta, Jean Grey, Bishop y la lista sigue.

DIEGO EN SAN DIEGO

Como les contó Andrés en la editorial del número pasado, asistí a la convención de comics más grande del mundo. Y no me defraudó. Creo que fui al Paraíso y volví. Compartir una charla con Matt Groening, Neil Gaiman, Neal Adams o Frank Miller, ver cómo Aragonés, Giffen, Larsen o Dave McKean me hacían un dibujito, estrecharle la mano a Will Eisner -un mito viviente-, ver actuar al delirante John Kricsfalusi capítulos de su próximo dibujo animado, intercambiar ideas del Universo DC con James Robinson, Mark Waid o Brian Agustyn, ver a Jeff Smith recibiendo varios premios y ovacionar de pie en una sala eufórica a Rose Kirby, son algunas de las cientas de experiencias inolvidables que recogí en este viaje.

Todavía me cuesta creer lo copado que son los artistas yankis para prestarse a un reportaje -y no para Wizard, para Comiqueando de Argentina!!. Por supuesto algunos me costaron más que otros. Aragonés se prestó con su mejor onda desde el primer momento, a Larsen me lo encontré en un pasillo y nos sentamos en una mesita donde jugaban al Magic the Gathering a charlar un rato. A otros como Sam Kieth y Jim Lee no los vi ni en diferido. Sune que estaban, pero no pude ni acercarme. Para Giffen me faltó tiempo y quedamos en faxearnos las preguntas, a Miller lo tuve que perseguir como Droopy al lobo prófugo. Me sorprendió encontrar a Neal Adams solo como Darkseid el Día del Amigo; con Bisley fue una charla muy informal junto a dos o tres fans que le mostraban sus trabajos. El gordo Peter David es un maestro, Romita Jr. me contestaba mientras dibujaba Spider-Mans y firmaba libros, revistas y figus y con Adam Hughes no charlé porque estaba muy ocupado cobrando dibujos en los que tardaba horas. Con Deodato charlamos en portugués y con Humberto Ramos (fan de Cybersix hasta el curro) en español.

Así como Gaiman, Mignola, Groening, Breyfogle, Quesada y otros tipos con chapa me trataron con toda la onda, hubo uno que se llevó el premio al Sorete. Desde el primer día había conseguido una charla con el Sr. Rob Liefeld para el sábado a la tarde. Ese día llegué justo para verlo retirarse "enfermo", dejando la cita establecida para las 16 00 del domingo. Cuando llegué 16 20 (la charla con Bisley no terminaba más y no podía irme), el pecoso modelito de jeans con su mejor sonrisa me prometió que iba hasta el estacionamiento a guardar unos posters en el auto y volvía. Le advertí que ese último día la Convención finalizaba a las 17.00 hs. y me dijo que no me preocupara. Pasaban los minutos y la gente del stand de Image se iba yendo, mientras otros sacaban la decoración de las paredes. Por los altavoces iban informando la cuenta regresiva para finalizar todos los eventos, y yo seguía esperando al creador de Supreme ahí parado, cada vez con ganas de hacerle preguntas más guachas. Cuando se dió por finalizada la San Diego Comic-Con 1995 y el altavoz nos invitaba a la del año próximo, comprendí que el Mighty Rob me había clavado. Digo yo, ¿qué le costaba decirme "no, mirá pibe, estoy muy ocupado, me tengo que ir, sorry", o lo que fuere? Maldito salame, me hizo estar ahí parado como un poste media hora... Qué se le va a hacer, la grandeza

no se demuestra en un pin-up de Badrock sino en la manera de comportarse todos los dias.
Pero pasando a un tema más agradable, todavia estoy sorprendido por la desinhibición, el caradurismo o la valentia de los muchos americanos que asisten a la convención disfrazados. Empezando por las minas que llevan los propios stands (Vampirella, Storm, las de Penthouse, Glory y Voodoo en Image, etc.) o los tipos (Spider-Man, Wolverine, X-O Man-o-

Bulto, Batman, un monstruito de Tekno Comix, Chapel, Spawn, etc.) y el público que se disfrazaba de Klingons, Gatubelas gordas, un Robin negrito medio bala, Damage, Wonder Woman, el nuevo Starman, Magos, Brujas, Orcos, Duendes, y cientos de personajes de toda índole. Casi todos iban asi en el colectivo! O son muy copados, o muy desenfadados, o muy boludos o solo quieren zafar de pagar la entrada.
Por supuesto, habia stands de todas las editoriales, distribuidores, fabricantes de figuritas, juegos de rol, naipes, remeras, posters comercios grandes, kiosquitos, vendedores de originales, etc.
En el stand de DC sobresalía un Batimóvil de la nueva pelicula, en el de Dark Horse una Reina Alien de dos metros y pico, en el de Marvel una rubia que daba pins que... Ejem... Vi las nuevas lineas de muñecos de Todd Toys, un anticipo del dibujo animado de Spawn, una rubia que daba pins que... Bueno, traje varios pins...
Otra cosa que me sorprendió es que por un lado los americanos llevaban pilas de comics y se desesperaban para que los artistas se los firmaran y asi cobraban más valor y -por el otro- NADIE respetaba los precios de los catálogos para vender las revistas. Los precios de Wizard son un chiste de mal gusto. Todo se consigue mucho más barato que en ese compendio de avechucheadas. Tal vez los comics superhot (Lady Death y Gen 13) firmados por los autores eran las unicas revistas realmente caras -agotadas o sobrecotizadas-. He visto stands que se especializaban en material de la Golden Age y tenian exhibidas la Detective Comics 27, la Superman 1 y otras joyas del estilo (o de la Silver Age, como la Fantastic Four 1, la primera aparición de Spider-Man, de Hal Jordan y cebamientos por el estilo).
Con respecto a las firmas, he visto a Peter David -mientras charlaba conmigo- firmar cualquier cosa que le acercaran (inclusive una Marvels en la cual él no tuvo nada que ver y cuando se dió cuenta se puso como loco). También presenciè cómo un chaboncito se comia dos horas de cola para llegar a ver a Miller, sacarse la remera y mostrarle en la baja espalda un tatuaje magnifico de unos ninjas de Ronin. Para rematarla, Miller le firmó la espalda.
Un día, mientras hablaba con un vendedor de originales, fui interrumpido por Howard Chaykin. Pidió permiso para charlar aparte con este vendedor, y yo haciendo un gesto de cortesia le digo: "Por favor, Howard Chaykin, ¿cómo no? Adelante, interrúmpame". A lo que el artista respondió. "Nah, menos reverencia, mi mierda también huele mal".
Al final del reportaje a Larsen en la mesita para torneos de cartas, le regalé una Comiqueando 14 y la abrió en la página de los Top Tens. Enseguida vió su nombre (Artista Integral), a la Freak Force (Grupo) y yo le explicaba qué era cada ranking. Cuando él y Chris Eliopulos (letrista de Highbrow) vieron a Rapture, se pusieron locos y al enterarse de que era el ranking de Best Bitch se cagaron de risa y Larsen dijo: "Guau! Ese es un buen ranking y no las boludeces que ponen en Wizard!".

Bueno, tengo muchisimo más para contarles, pero lo vamos a dejar para más adelante. De a poco vamos a ir publicando los reportajes que hice, los dibujitos que me hicieron los artistas y anécdotas de la 1995 San Diego Comic-Con. Con un poco de suerte, nos encontraremos allá el año que viene y con mucha suerte, Comiqueando seguirá saliendo para mostrarles la Convención del '96.

Diego Accorsi

TODA LA CHAPA

LEGION DE SUPERHEROES:

MIL AÑOS DESPUES....

por Federico Gatti.

Hace casi un milenio que los héroes dejaron de existir. Quizás perecieron en batallas contra poderosos villanos, o se corrompieron, o se retiraron, o simplemente fueron vencidos por el enemigo común que tenemos todos los mortales: el paso del tiempo. Los detalles no son revelados, simplemente los heroes ya no están. No están, claro está, físicamente. Porque nunca se puede terminar totalmente con un héroe. Inevitablemente, en el momento de su desaparición, un heroe deja algo que va más allá de la muerte: una leyenda. Y este legado de los heroes del siglo XX es lo que sirve como fuente de inspiración a Rokk Krin (Cosmic Boy), Imra Ardeen (Saturn Girl) y Garth Ranzz (Live Wire, o Lightning Lad para los íntimos), apadrinados por el multimillonario R.J Brande, para formar la Legión de Superheroes.

Con este esqueleto argumental Mark Waid, Tom Peyer y Tom McCraw en los guiones, y Lee Moder y Jeffrey Moy en la parte artística se encargan de construir el Siglo XXX del Universo DC. Para deshechar cualquier duda con respecto a la calidad del equipo creativo sólo basta repasar su trayectoria. Mark Waid, cerebro principal en lo que a plots se refiere, es responsable de tres excelentes series: Flash, Impulse y la ya desaparecida Valor. Tambien fue coordinador de Secret Origins. Tom Peyer es el guionista de otra muy buena serie: L.E.G.I.O.N, ahora denominada R.E.B.E.L.S, y fue coordinador de Animal Man y Doom Patrol cuando todavía no llevaban el sello de Vertigo. Tom McCraw es el colorista de la serie que quedó como guionista en la ultima etapa pre-Zero Hour de Legion cuando emigraron Tom y Mary Bierbaum. Lee Moder dibujó en Wonder Woman y en el especial de Catwoman: The Last Angel. Jeffrey Moy no realizó ningun trabajo previo a Legionnaires. Su dibujo no es del todo bueno, pero con el correr de los numeros se puede apreciar una notable evolucion. Tambien hicieron aportes como dibujantes invitados Chris Renaud, Mike Collins (trabajó en los primeros numeros de Flash, cuando Mike Baron era el guionista) y Alan Davis (Batman y los Outsiders).

Si bien cuenta con un casi soberbio equipo creativo, yo creo que el secreto no radica en él. La magia de la Legion está en su historia. Tiene casi cuarenta años detrás de si, en los cuales desarrolló a los personajes a tal punto que el lector los ve como a personas reales. Los fanáticos sienten a cada Legionario como si fuera un amigo. Y más aun en esta nueva etapa, porque después de Zero Hour se recomenzó la historia. A partir de los números cero, todo lo sucedido entre la Adventure Comics N.247 y la Legion of Superheroes N 61, quedo aparentemente perdido en el limbo. Y todos pensábamos que ya sabíamos lo que vendria, pero no fue asi. Con el nuevo comienzo empezaron los primeros cambios. Las dos revistas, Legion of Superheroes y Legionnaires ya no presentan historias de dos grupos diferentes, sino que se continuan una en otra. La Legión ahora no está solamente inspirada en Valor, sino en todos los Superhéroes del siglo XX. Y los cambios más importantes se produjeron con el correr de los numeros: ahora la Legion ya no es un club de amigos, sino una organizacion de los United Planets. Y la Presidenta es la que decide quienes son los nuevos miembros del grupo, incluso a veces en contra de los Legionarios. La Science Police no está totalmente a favor de la Legion, ya que sienten que hacen el trabajo que les corresponde a ellos.

Y, finalmente, la saga más importante de esta nueva etapa, que culmina en el Annual N.2 de Legionnaires, nos sorprende con la muerte de Apparition (Phantom Girl), tal vez el personaje femenino más importante de la serie junto con Saturn Girl. Tambien en este anual, Andromeda (nada más y nada menos que la reemplazante post-Crisis de Supergirl) traiciona a la Legion y es encarcelada, pero se la hace pasar por muerta para no desprestigiar a la Legión, engañando incluso a todos los miembros del grupo. Este anual, entonces, ademas de causar un giro argumental radical, nos da la pauta de que cualquier cosa puede pasar. Y eso es muy importante. Porque aquellos que ya leimos todo, vivimos la serie como si no supieramos nada. Y los que nunca leyeron nada pueden interiorizarse con el Siglo XXX con facilidad, cosa que en los últimos cinco años, dado el extremado desarrollo de los personajes, era imposible. Ni los viejos ni los nuevos lectores podemos aseverar nada. ¿Aparecerá Bouncing Boy? ¿Se unirá Superboy al grupo? ¿Morirá esta vez Invisible Kid? Estas y millones de preguntas más pueden surgir, pero sólo pueden ser respondidas leyendo esta excelente serie en la que desde 1958 pasó de todo, pero nunca pasó nada. Long live the Legion!!!

LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni y Fernando García

Cuando uno piensa en la Marvel, indefectiblemente la asocia con los grandes superhéroes de los '60. Si recordamos que la Marvel nació allá por 1939 y que dio a conocer a ilustres personajes del comic como Sub-Mariner, Human Torch y Captain America, la asociación heroica se ratifica. Pero no sólo de superhéroes vive la Marvel. A lo largo de estos 55 años publicó comics de los géneros más diversos, entre ellos, el Western. Sin más, les presentamos al más famoso vaquero marveliano, el chico de las dos pistolas.

THE TWO GUN KID

Una de Vaqueros

Nuestro héroe debutó en el N.1 de su propia revista en Marzo de 1948. La historia (muy probablemente escrita por Stan Lee) contaba cómo el joven Clay Harder se convertía en Two-Gun Kid, luego de que unos pandilleros acribillaran a balazos a Seth Harder, su padre, para apoderarse del rancho Circle H.

Si bien su padre le había hecho prometer que jamás utilizaría armas de fuego, el valiente jovenzuelo se valió de su particular habilidad con esos instrumentos no sólo para vengar la muerte de su padre, sino también para defender al Oeste todo de la maldad y la injusticia, siempre acompañado por el caballo Cyclone, su fiel montura.

Cuando los Héroes Cambian

Entre los Ns. 58 y 60 de esta colección, el personaje recibe un nuevo origen. Clay es ahora el abogado Matt Hawke, la acción se centra en Arizona y su nueva montura lleva por nombre Thunder.

A pesar de estos cambios, la revista siguió apareciendo esporádicamente hasta llegar al N.136 (Abril de 1977), mientras que la última aparición de este experto tirador data de Abril de 1979. Sin duda, su aparición más extraña debe ser su combate contra los Vengadores quienes -transportados hacia atrás en el tiempo por el villano 'Kang- luchan en el antiguo Oeste con el Two-Gun Kid y otros cowboys de la Marvel en los Ns. 142 al 144 de Avengers. Sobre el final de la saga, nuestro héroe decide quedarse en la década del '70.

Entre los artistas que tuvieron en sus manos el Two-Gun Kid cabe destacar a Dick Ayers, Bill Everett, Al Williamson, George Severin, George Tuska y, por supuesto, a Jack "King" Kirby, quien además ilustró numerosas portadas.

Dentro de la revista del Two-Gun Kid debutó otro héroe Marvel del Oeste, que en 1950 ganaría su propio comic-book: Black Rider. Nuestro joven pistolero, por su parte, apareció como invitado en todas las revistas de la línea Western de Marvel: All Western Winners, Best Western, Black Rider, Blaze Carson, Western Winner, Wild West y Wild Western.

Es la Ley del Oeste. Jaloooo, Silver!

ESCUELA ARGENTINA DE HISTORIETA

PRESENTA

SEMINARIO DE HISTORIA DEL COMIC

A CARGO DE ANDRES ACCORSI

DEL YELLOW KID

A CYBERSIX

CIEN AÑOS DE HISTORIA.
UN ANALISIS A FONDO DEL
LENGUAJE, LA ESTRUCTURA Y
LOS GRANDES MAESTROS
DEL NOVENO ARTE.

A PARTIR
DEL 7 DE OCTUBRE,
TODOS LOS SABADOS
DE 14^{30} A 17^{00} HS.

VACANTES LIMITADAS

INFORMES E INSCRIPCION EN
COCHABAMBA 868 TEL. 307-6170
LUNES A VIERNES DE 10 A 21 HS.

ENTRA Y CIERRA LA PUERTA ME LLAMO BIG BANG, COMO TE HABRA DICHO LA CACATUA.
YO SOY... ADRIAN SEIDELMAN.
ACÉRCATE.
MÁS.
DEJAME VER.
PERO... ¿QUE HACES?
LO SOSPECHABA. ERES UNA MUJER, ADEMAS DE UN ESTUPIDO SER CREADO POR VON REICHTER
¿COMO... COMO TE DISTE CUENTA?

CyberSix ❑ Carlos Trillo y Carlos Meglia

NINGÚN DISFRAZ OCULTA A BIG BANG EL OLOR DE UNA HEMBRA. NUESTRO COMÚN CREADOR PUSO EN MI PITUITARIA ALGUNAS CELULAS DE CIERTAS FIERAS QUE SON CAPACES DE OLFATEAR A UNA DE SU ESPECIE A DIEZ KILOMETROS.
TE DIRÉ MÁS. TU HAS DE SER CYBERSIX.
SABES TODO, PARECE. VON REICHTER TE PUSO TAMBIEN CELULAS DE SHERLOCK HOLMES EN EL CEREBRO, ¿SI?
NO SEAS ESTÚPIDA. GRACIAS A MI TAMAÑO PUEDO COLARME EN MUCHAS PARTES Y ESCUCHAR MUCHAS CONVERSACIONES. SE QUE EN MERIDIANA HAY DOS RENEGADOS, TU Y UNA PANTERA LLAMADA DATA. LAS BUSCAN A AMBAS PARA MATARLAS TODOS LAS BUSCAN JOSE, REBECA LIMON, LOS TECNO, LOS TYPE, LOS IDEA FIJA.
¿Y TU?
NO, CRIATURA. YO TAMBIEN ESTOY FUERA DE LA ORGANIZACION. HE SALIDO DE ESA HISTORIA LOCA HACE MUCHISIMOS AÑOS.
¿QUIERES QUE TE CUENTE?
SI, POR FAVOR. ES EXTRAÑO, NUNCA HABIA OIDO HABLAR DE TI, BIG BANG.
ESCUCHA BIEN Y APRENDÉ, NENA. EN 1945, APENAS TERMINADA LA GUERRA, VON REICHTER QUE ENTONCES SE LLAMABA DE OTRA MANERA Y FIGURA EN LOS LIBROS DE HISTORIA COMO UN CRIMINAL DE GUERRA...
LOGRÓ ESCAPAR DE EUROPA RUMBO AL BRASIL.

LO ACOMPAÑABA SU FIEL AYUDANTE Y, JUNTOS SE INTERNARON EN LO MÁS PROFUNDO DE LA SELVA CON LAS ALFORJAS LLENAS DE TODO LO NECESARIO PARA COMENZAR A FABRICAR CRIATURAS CASI HUMANAS.

LEVANTARON UN LABORATORIO LEJOS DEL MUNDO CIVILIZADO Y COMENZARON A TRABAJAR EN EL FABULOSO MITO DE LOGRAR EL HOMBRE PERFECTO. UNA DE LAS PRIMERAS COSAS QUE CONSIGUIERON, YA CERCA DE LA DECADA DEL '60.

...FUÉ CAMBIAR SUS MENTES DE CUERPO, ABANDONANDO LOS PELLEJOS BUSCADOS DE AQUELLOS DOS ASESINOS DE ESA HUMANIDAD.

LOS EXPERIMENTOS CONTINUARON Y EL 12 DE OCTUBRE DE 1959 HACE 32 AÑOS LOGRARON LA PRIMERA CRIATURA HUMANA DE LABORATORIO : YO.

NO TENIA AÚN EL LABORATORIO BASTANTE MATERIAL GENETICO, ASÍ QUE SOLO PUDIERON HACER UN MODELO EN ESCALA, PERO SU PERFECCIÓN ASOMBROSA LOS ALENTO A SEGUIR.

INMEDIATAMENTE CONSIGUIERON DINERO DE CIERTO MILLONARIO QUE PREFIRIÓ EL ANONIMATO, Y SIGUIERON ADELANTE. ASÍ FUÉ COMO CREARON EN LOS AÑOS SUCESIVOS A ALGUNOS SERES INDIVIDUALES .Y COMENZARON CON LA IDEA DE LAS SERIES.

LA SERIE CYBER, A LA QUE PERTENECÉS Y DE LA QUE ERES LA ÚNICA SOBREVIVIENTE, LA SERIE TECNO, LA SERIE TYPE, LA SERIE IDEA FIJA. TU, UNA CYBER ERES DE LA SERIE DE AQUEL AÑO EXTRAÑO, 1968.

TAL CUAL.

BIEN POCOS MESES ANTES DEL NACIMIENTO DE LOS CYBER, HUBO UNA ENORME TORMENTA EN LA SELVA. LA LLUVIA FUÉ TORRENCIAL, PARECÍA EL DILUVIO UNIVERSAL.

LOS RIOS DESBORDARON Y...

...EL LABORATORIO DE LA SELVA, SE INUNDO.

DADA MI ESTATURA ESCASA...

...LAS AGUAS ME ARRASTRARON SALVAJEMENTE.

ME DIERON POR PERDIDO, POR MUERTO. SUPONGO QUE EL HERR DOKTOR HABRA LLORADO A SU PRIMER HIJO.

TU CREES QUE ESE HIJO DE PUTA ES CAPAZ DE LLORAR POR ALGO?

SNIF

POR MÍ SÍ, ADRIAN, POR MÍ SÍ.

SNIF

LA CUESTIÓN FUÉ QUE NO MORÍ, SOY UN TIPO DE RECURSOS. Y EL RÍO ME ARRASTRO AL MAR...

...Y ALLÍ, EN UN PUERTO, EL DE BAHIA, DECIDIDO A GOZAR DE MI LIBERTA ME COLÉ EN UN BARCO.

ANGELA

CRITICH CLIP CLAP CLIP CLAP CLIP CRITICH

ASÍ FUE COMO CONVOCÍ TODO EL MUNDO...

...ESTUDIÉ EN LAS MEJORES UNIVERSIDADES, SIN QUE NADIE SE ENTERARA, JI JI...

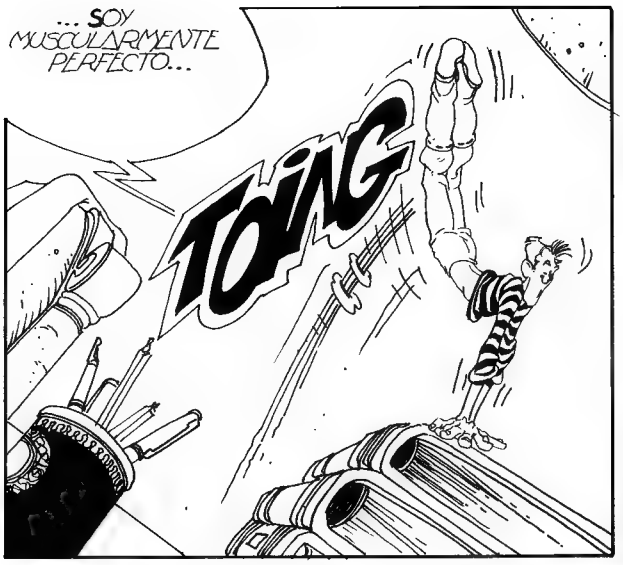
...CULTIVÉ MI CUERPO Y MI CEREBRO.

VIVÍ EN LOS MEJORES HOTELES, Y TODO SIN GASTAR JAMÁS UN CENTAVO.

ÑAC CHUTG ARF CHC ARF MMMFFF... ARF

ÑAC ÑAC AIRF CHUIC

VON REICHTER ESTARÍA MUY CONTENTO SI PUDIERA ECHARME EL GUANTE ¿Y SABES POR QUÉ?
NO. NO LO SABES.
TE LO DIRÉ.
PORQUE SOY LA ÚNICA DE SUS CREACIONES QUE NO NECESITA SUSTANCIA PARA SEGUIR VIVA.
POBRE IDIOTA QUE SE CREE DIOS. ¿PUEDES CREER QUE SE OLVIDO DE COMO MEZCLO MIS GENES PARA CONSEGUIRLO?
JE. IMBÉCIL.
TODOS, LOS TYPE, LOS TECNO, JOSÉ, DATA, TÚ, TIENEN UNA AUTONOMÍA LIMITADA.
NO PUEDEN ESTAR MUY LEJOS DE LA MAMADERA DE SUSTANCIA.
EN CAMBIO YO...
SOY FUERTE.
...SOY BELLO...
TUMP
-6-


...SOY MUSCULARMENTE PERFECTO...
TOING

...MENTALMENTE SUPERDOTADO...

...NO TENGO DROGODEPENDENCIAS...

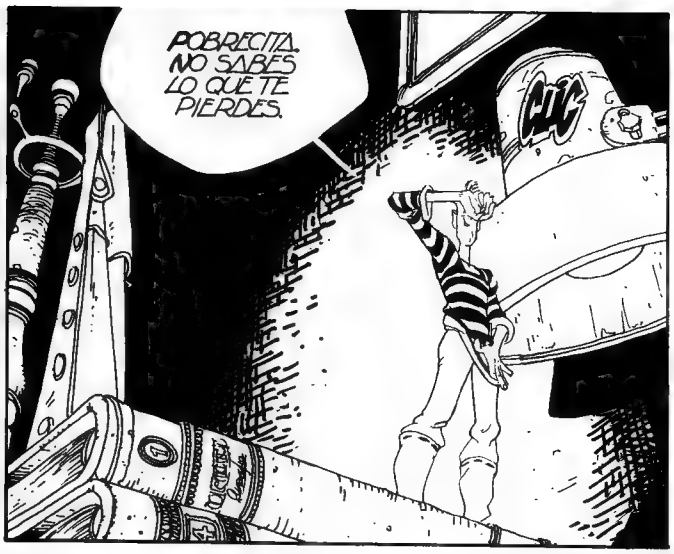
...Y SEXUALMENTE SOY INCANSABLE, JE.

DIME...
...ME GUSTAS, ¿SABES? BAJO ESE ATUENDO INAPROPIADO OCULTAS TODO AQUELLO QUE ME GUSTA DE UNA MUJER.
¿HACEMOS EL AMOR?
YO... NO...

¿POR QUÉ? ¿AMAS A OTRO?
CREO... QUE... QUE SÍ...

AJAJA. VEO ESE RUBOR...
...ESE RUBOR DE DONCELLA SORPRENDIDA...
CLIC
PERO ¿QUE HACES CON ESA LUZ?

¿ERES VIRGEN AÚN, CIERTO? ¡¡¡RESPONDE!!!
EH... OH... SÍ.


POBRECITA. NO SABES LO QUE TE PIERDES.
CLIC

TIENES EDAD SUFICIENTE PARA GOZAR DEL SEXO.
CLIC
¿¿POR QUÉ QUE NO LO HACES???
PORQUE... PORQUE NO DEBO... PORQUE AUNQUE ME MUERA DE GANAS NO TENGO QUE DEJARME LLEVAR.

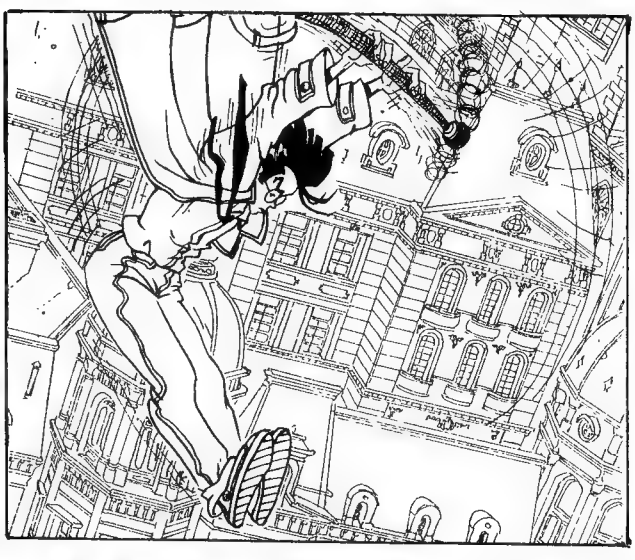
SOMOS MONSTRUOS, BIG BANG, MONTRUOS DE LABORATORIO CRIATURAS QUE ESTAN LEJOS DE LO HUMANO.
PAMPLINAS. TU TE SIENTES UN MONSTRUO PORQUE ERES MASOQUISTA, PORQUE TODO HA SIDO DEMASIADO TRAUMATICO PARA TI...

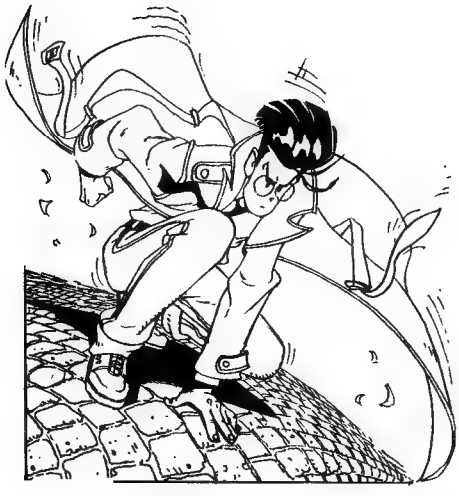
...MATARON A TODOS TUS HERMANOS DE SERIE... TU TE SALVASTE PORQUE UN SERVIDOR NEGRO DEL DOCTOR SE APIADÓ DE TU DESVALIDA SONRISA DE NIÑA DESOBEDIENTE.
... LLAMASTE MUCHO TIEMPO "PAPÁ" A ESE HOMBRE NEGRO...
... HASTA QUE LAS GARRAS DEL DOCTOR LLEGARON A EL Y LO MATARON.
SABES MUCHO SOBRE MI.
MI TAMAÑO ME PERMITE COLARME EN LUGARES INACCESIBLES Y ESCUCHAR MUCHAS COSAS.
PERO, BASTA DE PSICOANÁLISIS. TRATA DE SUPERAR TU VOCACIÓN POR EL SUFRIMIENTO, CIBERSIX. ES LO UNICO QUE TE PUEDO DECIR. NO PIENSO PERDER UN SEGUNDO MAS DE MI PRECIOSO TIEMPO EN TU PERSONA.
ESTAR CERCA DE TI ME HA DESPERTADO EL INSTINTO OTRA VEZ.
SOY INSACIABLE ¿SABES?
Y BUENO, EN FIN.
ME CONFORMARÉ CON BETTY.
DESPUÉS DE TODO, NECESITA UN MOMENTO DE FELICIDAD CADA TANTO, LA POBRE.
O TERMINARÁ POR DESALOJARME DE ESTE DEPARTAMENTO, JE JE.

¿COMO PUEDE SER? LO HE VISTO, ES VERDAD. ENLOQUECE A LAS MUJERES, PERO SIENDO TAN PEQUEÑO ¿COMO HACE?
¡EH, CYBERSIX!
CREO QUE TODAVIA NO ENTIENDES PORQUÉ SOY UN SEDUCTOR INFALIBLE.
¿POR QUÉ NO HACES UNA COSA?
SAL A LA CORNISA QUE HAY FUERA DE LA VENTANA Y, DESDE ALLI MIRA LO QUE LE HAGO A BETTY.
NO LO VAS A PODER CREER. ADIO-OOOOOOOOS.
NO LO PUEDO CREER. ME PROPONE QUE ESPIE SU INTIMIDAD. ENVANO EXHIBICIONISTA.
AUNQUE....
¿...POR QUE NO?

?
¿?!!
ERA VERDAD, ES... PORTENTOSO.

AHORA
ENTIENDO.





AHORA
ENTIENDO.

EN MERIDIANA

TODOS LOS HEROES ESTAN EN VENTA

La gran librería de cine y comics de Buenos Aires te ofrece los mejores personajes de la historieta universal a los mejores precios. Batman, El Eternauta, Superman, The Simpsons, X-Men, Beavis & Butthead, Cybersix, Calvin & Hobbes, Inodoro Pereyra, Spawn, Dragon Ball, Arzak. El que más te guste.

En castellano o en inglés.

Con sus aventuras más recientes y sus historias más memorables. Además, una galería con exposición permanente de originales, libros ilustrados por los dibujantes más grandes del mundo, videos de anime japonés, los mejores films de género y libros y revistas de cine. Tenés que visitar ya mismo este maravilloso mundo de aventuras.

Callao 1090, esq. Santa Fe
Bs. As. Tel: 813-9514

MERIDIANA
cine y comics

LA VERDULERIA

del Dr. Mule y Cía.

Buenas. ¿Que cuenta la gilada? ¿Vieron como se están cuidando los mersas que escriben sobre comics y dibujo animado en los medios de comunicación?. Con ocasión del estreno de Pocachapa y Batman Forever, uno hubiera jurado que nos sepultarían con toneladas de mocos, furcios y demás huevadas, pero no fue así. Apenas si unos cuantos giles nombraron a Two-face como Falsafaz. Yo sé lo que les digo. Se están cuidando. La predica de esta sección está dando sus frutos... o sus verduras. De todos modos, nunca falta el salame que mete la pata hasta el cuadril. A las pruebas me remito:

> **"La sombra"** (The Shadow), dirigida por Russell Mulcahy, con Alec Baldwin, John Lone, Penelope Ann Miller, Tim Curry y Peter Boyle. Mayores de 13 años. 108 minutos. A.V.H.
>
> Film de aventuras basado en un personaje de historietas de la década del treinta. El protagonista usa sus habilidades psíquicas, aprendidas de un maes-

Aaaay! El anónimo autor de esta animalada publicada el 26 de Mayo en La Nación está convencido de que The Shadow empezó como personaje de comics en la década del '30! No, bestia, no! The Shadow empezó en las novelas en los '30 y su primera incursión en los comics data de los '70! Merecés ser carniceramente ametrallado por un parigón de bufanda y ojos rojos.
Esta otra joya la encontró un lector alcahuete en la revista de Multicanal del mes de Julio. Contemplad y asumbraros:

> **X-MEN**
> **(LOS HOMBRES X)**
>
> Creados como personajes de historieta de los años 30, los hombres X viven las mejores aventuras. Entre los integrantes de este numeroso grupo de mutantes encontramos a Tormenta (quien domina los elementos naturales), a Coloso (campeón de acero de fuerza incommensurable) y a Juan Cruz (mutante con poderes telequinéticos). Su enemigo más pelo-

Noooo! Otro ignorante que cree que los X-Men son de los años '30! No, hermano. Stan Lee y Jack Kirby eran muy chicos en los años '30! Le erraste por apenas 30 años! Y no, por lo menos en la versión animada de X-Men, Coloso no es miembro del grupo. A la hoguera con el autor de este bofe!
Seguimos con los X-Men y volvemos al diario La Nación, en cuyo Suplemento Jóvenes, una verdulera de nombre Graciela Medda nos aterroriza con esta atrocidad:

> Mezcla de ser humano, animal y mutante, Wolverine combate ferozmente contra todo lo que personifique al mal. Sus huesos han sido reemplazados por unos de metal; las garras retráctiles, que sustituyen a sus brazos, son el terror de sus enemigos.

¿Así que las garras de Wolverine sustituyen a sus brazos? ¿Y de dónde le salen? ¿Del orto? Encima abajo de esto publican un dibujito de Wolvie pelando garras, en el cual resulta absolutamente obvio que estas le salen de las manos! Además de ignorante sos ciego, Grace! Y te dejo pasar esa burrada de que Wolvie es "mezcla de ser humano, animal y mutante", porque no tenés chapa para que te explique las diferencias entre esos tres conceptos. Además, el segundo lo tenés muy claro.
Una de las peores torturas permitidas por la ley en estos tiempos modernos son las revistas de los supermercados. Entre parvas de avisos, recetas de cocina y notas a farandúleros de cuarta, NotiNorte se tiró a la pileta con una nota de cuatro páginas sobre la vida y obra de Walt Disney, firmada por Fabiana Scherer. El informe es muy completo y tiene varios datos interesantes y -como no podía ser de otra manera- un par de mocos para destacar. Allá vamos:

> el grupo Disney-fuente. Dos películas dan: "El gato Félix", de Pat Sullivan, y "Krazy Kat" ("El gato loco"), de Ben Harrison, hasta de los seguros Walt debía ser quien el

Ay! Acá mostraste la hilacha, Fabi. Si hubieras leído alguna vez Krazy Kat, sabrías que es gata, no gato. Y Ben Harrison fue apenas uno de los cinco directores que llevaron al personaje (creado por el gran George Herriman) a la pantalla. De hecho, Harrison fue el que menos cortos realizó. Vamos, que hay más.

> colaboradores de Walt. En el mes de septiembre de 1941 el encargado del estudio contrató por primera vez un perro policía, en el entendimiento de dar "The same hair" A

Si te querés lucir mandando datos, tomate el trabajito de que sean buenos. ¿En qué texto y/o fuente de datos dice que Pluto debutó en 1931? La primera aparición del rope es en 1940, en un corto titulado The Chain Gang. ¿Quedó claro?

> En 1931, comienza una de las etapas bien definidas en la historia de los estudios Disney. Ubica "Bosko, the great movie character" ("Bosko y ratones"), y nuevamente

Ultima y bastante leve metida de pata de Fabi. The Great Mouse Detective no es de 1985, sino de 1986. Bueno, para cuatro páginas en una revista tan infecta como la NotiNorte podría haber sido peor, no?

BOTTOM TEN

Y pasó lo que tenía que pasar. Verduleros míos, después de 14 números liderando este ranking, el arácnido clonado perdió su lugar de privilegio a manos del resplandecido Hombre de Acero, el primer superhéroe de la historia del comic. Como siempre, podéis votar por el personaje que más náuseas os provoque y hacerlo figurar (o escalar posiciones) en nuestro abyecto ranking de la infamia. Escribid, pues, a la dirección de este mísero pasquín.

10) Condorito
9) Bloodshot
8) Nightwatch
7) Ghost Rider
6) Scarlet Spider
5) Shadowhawk
4) Azrael
3) Barbie
2) Spider-Man
1) SUPERMAN!!!

#15 SEPTIEMBRE 199
COMIQUEANDO
AÑO 2 $6

COMIQUEANDO

más páginas

TODO SOBRE ASTERIX

REPORTAJES A GAIMAN Y MCKEAN

UN COMIC DE CYBERSIX

EL LARGO ADIOS A SANDMAN

Porque vos buscabas un lugar así...

FILM COMICS MAGAZINE

PRESENTA

Camelot

El Reino del comic en pleno centro.
- SUPER-HEROES
- MANGA
- EROTISMO
- COMIC ADULTO
- CIENCIA FICCION
- COMIC DE AUTOR EUROPEO Y AMERICANO

Todo el Merchandising:
- VIDEOS
- MUNECOS
- MAQUETAS
- PINS
- FIGURITAS
- NOVELAS - AUDIOBOOKS
- LIBROS DE ARTE E ILUSTRACION
- PORTFOLIOS
- PUBLICACIONES ESPECIALIZADAS INTERNACIONALES

Camelot AV. CORRIENTES 1388 (esq. Uruguay)
TEL. 374-6152

Como siempre, en el local de Corrientes 1381 podrás encontrar los clásicos del cine y sus últimos estrenos.

ÍNDICE

SECCIONES

20 PANTALLAZOS
Fernando Garcia recorre una vez más el universo de la multimedia, siguiendo de cerca a los personajes del comic.

21 EL COMIC DE NUNCA ACABAR
Hoy: Lucas.

22 COMAMIENTO INFINITO
Muñecos, Juegos de Rol y la imparable propensión a consumir más, más y más.

24 MESA REDONDA
Nueve criticos y nueve publicaciones frente a frente, dando pie a mil debates más.

28 CRITICA DE BOLSA
Carlos Trillo nos cuenta qué cosas le gustan y qué cosas no.

29 CORREO
Seguimos respondiendo las numerosísimas cartas de los lectores en la sección donde todos tienen voz.

33 ANARKOMIX
El Ilustre Desconocido, los Top Tens, una nueva mini-sección de biografías y mucho más.

NOTAS

4 EL LARGO ADIÓS DE SANDMAN
El Dr.Sax rememora y analiza la trayectoria del genial personaje de Vertigo, cuya saga está llegando a su fin.

12 REPORTAJE A NEIL GAIMAN
El magistral guionista de Sandman, Mr.Punch y Violent Cases cuenta absolutamente todo en una entrevista exclusiva de Diego Accorsi.

17 REPORTAJE A DAVE MCKEAN
El hombre que le puso las tapas a Sandman y dio vida a Black Orchid, Cages y Mr Punch también dialoga con Diego

STAFF

Director: Andrés Accorsi

Jefe de Redacción: Diego Accorsi

Coordinador Creativo: Hernán Botticelli

Diseño: gRINbaum

Redactores: Fernando Dr.Sax Festino, Fernando Garcia, Hernán Osturi, Mr.Master, Gabriel García, Juan Manuel García Carral, Gustavo Secreti, Dr.Müle.

Teen Titans: Federico Gatti, Douglas Maioli, Martín Alfaro, Juan Davanzi

Portada Asterix: Ilustración de Lucas Varela/ Astérix es (c) Editions Albert-René.

Portada Sandman: Dibujos de Marc Hempel y Dave McKean/ Sandman y Death son (c) DC Comics.

EL SUEÑO SE TERMINO

POR FERNANDO DR,SaX FESTINO

PROLOGO: INGLESES Y ROCK'N ROLL

"Cuando oía a la Thatcher hablar de 'nuestros muchachos' me daban ganas de vomitar". Más o menos eso decía Pete Townshend, un inglés, acerca de Malvinas, en la vieja Expreso Imaginario, la mejor, más loca, a veces demasiado intelectualosa, a veces demasiado hippona pero seguro, la más creativa revista de rock que dió nuestro país. Pero estaba hablando del Pete. "Pete", no [Pit]. El Pete Townshend, ¿no lo conocen? Veamos. En los '60's estaban primero los Beatles, después los Stones y un pelito más abajo, los Who: El líder, compositor, segunda voz, alma-mater y nariz principal era el Pete. Fueron muy grossos: hicieron la primera opera rock, "Tommy" (en la película aparecen Eric Clapton, Elton John, Tina Turner, etc.), cerraron en Woodstock, fueron la banda más pesada de la Tierra, hicieron la opera rock Quadrophenia (en la peli, un joven Sting hace de rebelde devenido a botones de hotel), etc. En fin, los Who son parte de la base del rock y en este país nunca se los junó mucho, en parte porque para la época en que el rock se hizo masivo (1982-83) el batero ya había muerto por desintegración del hígado, el cantante ya no era el más lindo, la Araña padecía su habitual rigor mortis, y el Pete ya estaba casi sordo por tocar siempre al palo. Para cuando los videos se volvieron una industria, los Who ya eran boleta. Fueron los primeros en romper los instrumentos, los primeros a la moda, los más reventados, pero principalmente -y gracias a la mente de Townshend- eran los "working class heroes", héroes de la clase trabajadora, el primer grupito de rockeros que en vez de cantar giladas hablaban de cosas reales pero además comprometiéndose.

Si, estamos en Comiqueando, no en Pelo, ni 13/20, ni el NO de Página/12. ¿Por qué entonces todo esto? El punto es que siempre les tuve bronca a los ingleses. De chiquito. Bronca de posta. Así que cuando me encontré con que había inlgeses como el Pete, aprendí cómo me limitaban los prejuicios o algo así. El rock inglés siempre fue una masa y al rock lo inventaron los yankis. Y con el comic les pasó lo mismo.

Cuando Alan Moore destripó a Swamp Thing, lo rearmó y relanzó con esos dibujos horripilantes y chocantes y desagradables de Bissette y Totleben, algo cambió irremediablemente en el comic americano. Cuando lo vi en las Superamigos brasileras, mi reacción fue: Puaj! Fuchi. Pero como andaban por ahí Etrigan, el Phantom Stranger, Deadman y el Espectro, la seguí. Y me enfermé. Para cuando lle-

Todas las ilustraciones son © DC Comics

gué al maravilloso Annual 2 (que justo hace unos días me trajo Diego de su viaje al Paraíso), ya estaba fanatizado. Yo y miles de lectores. Así, La Cosa del Pantano fue la semilla de Vertigo, la subeditorial de DC que los que leen Comiqueando ya conocen (ver n.7). En sus nebulosos comienzos Vertigo fue apenas un concepto, no diferenciado del Universo principal, definido por Swampy, los gloriosos 26 primeros números de Animal Man, Hellblazer y ta-tan ta-taaan: SANDMAN!! el Hombre de Arena, Morpheus, Kal'chul, el Señor de los Sueños o como lo prefieras llamar (o ver).
Sam Kieth dibujando, copado! pero ¿quién es este Neil Gaiman? Buena tapa, no? Dave McKean, mirá vos. ¿Ingleses? Mi prejuicito asomó su cabecita. Después lo compro.
Compré el número 2. A ver. Qué grande Sam Kieth. Uy, Cain y Abel... ¿El Asilo Arkham? ¿Y el Doctor Destino ("Destiny", no Dr.Fate) y Batman y Green Lantern? Mejor consigo el número 1.

ANTES DEL PRELUDIO: OTROS SANDMEN

Todos los fanáticos de la Justice Society of America recordamos a Wesley Dodds, el Sandman de la Golden Age, otro colorrinche clon de Batman, pero con una pistola de gas y algún otro truquito incluido Sandy the Golden Boy (para su eterna verguenza). Los fanas lo amamos igual, por ser parte de esa época gloriosa; aparte tenía un cierto toque de poesía en las notas que dejaba sobre el cuerpo de sus presas desmayadas por el gas. En esa época, el gas todavía era visto, después de la macabra experiencia de la Primera Guerra Mundial, como un arma no sólo letal sino también aterradora. Este era el punto de enganche con el mito anglo-germánico del Sandman, el encargado de mandar a la gente al reino de los sueños echándole arena mágica en los ojos (las lagañas, claro).
Una segunda encarnación de este personaje la intentó Jack "King" Kirby en su paso por la DC a mediados de los setenta y ,teniendo en cuenta la creación de Darkseid, Demon y los New Gods podemos perdonarle ese segundo espantoso Sandman. Después de todo, los guiones no eran de él. Incluso en un anual de la Justice League of America, le propusieron membrecía a la que gracias a Dios, no accedió. Más adelante, continuaremos su historia.

PRELUDIOS Y NOCTURNOS: ENTER THE SANDMAN

Primera saga de Sandman, donde el Magus Roderick Burgess celebra un ritual arcano para atrapar a la Muerte y conseguir la inmortalidad, pero por error atrapa a su hermano menor: Dream (Sueño); donde Sandman tras setenta años de prisión debe recuperar sus herramientas de poder (el casco, la bolsa de arena mágica y el rubí) y su reino, el Soñar (The Dreaming).
Esta primera saga lo tiene absolutamente todo: no sólo es una perfecta historia de ocho números, no sólo este inglesito choto de Neil Gaiman toma un viejo concepto y crea un personaje increíblemente bueno, sino que además lo hace en un comic. Y respetando sus convenciones, expandiendo sus límites, pero respetando el concepto central, concibiendo una historia superior por lejos a la parte artística del asunto y encima rescatando la continuidad de la DC con gracia, estilo y cariño, algo muy en la onda de ese otro inglesito, Alan Moore.
Así vemos desfilar por esta historia al Sandman de los '40 (felicidad!) a Cain y Abel de las viejas revistas de terror de la DC "House of Mistery" y "House of Secrets" (auténticos robos a los viejos "Cuentos de la Cripta" y otras de la EC Comics); al amigo John Constantine (viejo punk salido de Swamp Thing, el único tipo que la tenía clarusa en el medio de la Crisis en Tierras Infinitas, nada menos), que lo ayuda a recuperar la primera herramienta: la bolsa de arena.
Y en el número 4, UAU!, el Infierno, donde después de un cameo de Etrigan, conocemos a Lucifer Morningstar (Lucero del Alba o Estrella de la Mañana) que tiene por un cuadrito, la cara del cantante David Bowie. Esta historia es perfecta. Uno de los tres comics que me llevaría a una isla desierta. Acá Sandman recupera su casco.
Y en el quinto número: el viejo enemigo de la Liga de la Justicia original, el Amo de los Sueños, el inventor del Materioptikon, el cara de calavera del que se afanaron a Skeletor, el popo ese que nunca sirvió para hacer una historia como la gente, justo ese, sí, el Doctor Destino, pasa a ser el villano de la historia. Puaj. Pero no está nada mal. En verdad, está muy bien. Y Sandman salvando al Sr.Milagro de sus sueños en Apokolips y al Detective Marciano y el depósito de los viejos trofeos de la Liga (un tentáculo de Starro, Amazo en una vitrina, algunas llaves de Key)... Okey, me banco a Destiny de villano ¿pero qué puede hacer?
En el número 6, Destiny va a uno de esos comederos de ruta donde paran los colectivos de larga distancia y observa: la pareja casada e infeliz, la amante abandonada, el viudo lujurioso, el perdedor, la frustrada dueña del boliche. En pocas horas los clientes del bar cuentan a Dee (el Dr.) sus más profundos pecados, tienen sexo, profetizan, mienten, asesinan en la oscuridad, se mutilan unos a otros y a sí mismos, y otras cosas bajo la influencia del Dr.Dee y su rubí (en realidad, la herramienta de Sandman). A las 22 horas, ya han muerto to-

dos y en un par de horas más, aparece Sandman para recuperar su última posesión. Todo comienza como la clásica pelea superhéroe- supervillano, no? Y termina de un modo mucho más interesante. Dee es devuelto a Arkham y la Humanidad descansa en paz. O mejor dicho, duerme.
La Muerte sólo viene para Sandman en el número siguiente. Charlan un rato, buena piba, y le da a su hermanito una lección de madurez. Otro número completamente clásico de una saga perfecta.

CASA DE MUÑECAS (O "CERAMIENTO INFINITO POR ALAN MOORE", O "DONDE BARBIE Y KEN SE DIVORCIAN")

Lo del título. O las trampas del Deseo. En 1916, cuando Morfeo fue capturado, la joven Unity Kincaid se durmió y no despertó. En su tercera década fue -digamos- impregnada y dio a luz dormida. Setenta años después, Unity despierta y busca a su hija Miranda y a su nieta Rose Walker. Pero Rose tiene sus propios problemas y sus propios sueños.
Mientras tanto, Morfeo reconstruye su reino y encuentra a dos arcanos mayores del Soñar, Brute y Glob, en la mente de Jed, el hermano de Rose. Ellos han construido su propio Soñar, aislado del verdadero y hasta su propio Sandman: Hector Hall, el Silver Scarab de Infinity Inc. quien, junto con su esposa Lyta (alias Fury), reside en este falso Soñar (un homenaje a la Slumberland de Little Nemo, donde Jed es Nemo). Este Sandman de traje rojo y amarillo es, ni más ni menos, que el continuador de Garret Sanford, el Sandman kirbyano de los '70. Morfeo dispersa el invento de Brute y Glob, incluído el pobre Hector y deja a Lyta con su embarazo de dos años. Antes de irse, le dice que en realidad el niño es de él, porque fue concebido en sueños.
Dejando todo atrás, Jed encuentra al Corinthian, la inspiración de los asesinos seriales, otro arcano del Soñar, que ha escapado, una pesadilla.
En un intermedio de la historia, Death y Dream conocen a Hob Gadling, quien anuncia que sólo mueren los que quieren y que, como él no quiere, no lo hará nunca. Una parábola sobre la muerte, la humanidad y la amistad. Otra perla.
Volviendo a Casa de Muñecas, Rose conoce a sus vecinos: Ken y Barbie, las mujeres araña, su casero y finalmente Gilbert quien, sobre el final de la historia se revela como el último arcano faltante del Soñar, Fiddler's Green, un paisaje que ha tomado forma humana.
Los sueños de Rose se disparan y revelan que su abuela debió haber sido un vórtice del Soñar y que, al dormir esos 70 años, le pasó la bocha a su nieta: al despertar Unity, el vórtice se activó destruyendo primero las barreras entre los sueños de sus vecinos y avanzando luego sobre el Soñar. Aquí Sandman la para y le anuncia que debe destruirla. La historia culmina con Unity retomando su papel de vórtice y muriendo de vejez, sin necesidad de que Morfeo la boletee. Y Rose se salva.

PAIS DE SUEÑOS (O SOÑADO)

Calliope, una de las nueve musas; el mundo según los gatos; Sueño de una Noche de Verano y la muerte de Element Girl (la Supergirl de Metamorpho, pobre piba). Historias unitarias (#s. 17 al 20 de la revista) y pequeñas joyas.
Antes de seguir, algunos detalles:

FAMILIAS ERAN LAS DE ANTES

¿Quién es Sandman? ¿Un dios? No, los dioses nacen y mueren en el reino de los sueños, salvo el Creador. Sandman es un Endless (Sin Fin, Eterno), el tercero de siete personificaciones antropomórficas de conceptos. Ellos son: Destiny (Destino), el primero de la familia. En el principio fue la palabra y estaba escrita en el libro del Destino.
Deseo y Desesperación son gemelas (Deseo podría ser gemelo, también), cuarta y quinta Endless.

La/el primera/o vive en un palacio gigante de carne y hueso que es su cuerpo. La segunda habita un reino de espejos. Alguna vez, mirándote al espejo, la verás.
Delirio es la Endless más joven y alguna vez fue Delight (goce, delicia) pero eso fue hace mucho. Ahora vive como de pepa.
Dream (Sueño) sólo está cerca de su hermana mayor, la que viene después de Destino y que cerrará el Universo.
Death, claro.
Con ellos comienza la tercera saga, o cuarto libro.

ESTACIÓN DE LAS NIEBLAS (INFIERNO SE ALQUILA. BUENA UBICACIÓN)

Sandman debe ir al Infierno a rescatar a Nada, un antiguo amor a quien él mismo condenó (en el N.9) y se encuentra nuevamente al vengativo Lucifer. Y Lucifer se venga dándole la llave del Infierno. Odín, Thor, Loki y su liberación, Orden, caos, ángeles, demonios, hadas, egipcios y el primer dato sobre el séptimo Endless (al que no nombré) y Rowland y Paine, herederos del Dead Detective. ¿La obra maestra de Gaiman? ¿Mejor que Preludios y Nocturnos? No sé si mejor, pero a esta altura todo anda sobre ruedas y se nota. Una historia perfecta y, aunque no lo sabíamos entonces, la primera parte de la muerte de Sandman. Detalles finales: La oferta de El Soñar de los Muertos que hace el Amo del Orden, que engancha con la Liga de Giffen, y el orbe que sostiene Odín, donde se puede ver (y explicar en términos de continuidad) el Ragnarok donde combate la JSA combate en sus Last Days. Genial.

UN JUEGO DE TI: CHICAS Y NO TANTO

Gaiman se despacha con una historia que aspira a meterse con todos los temas de la femeneidad, la luna, las brujas y demás. Y aunque no fracasa, otros títulos de Vertigo han conseguido un suceso mayor en este ámbito. Shawn McManus en el dibujo lleva a la revista a su punto artístico más alto hasta este punto, con algunas perras que...bueno, bueno. Aquí aparece por primera vez Thessaly (futura amante de Sandman), regresa Barbie y nos encontramos con la voz en el teléfono con la que la amante despechada se comunicaba desde aquel bar, escenario de la masacre del Dr.Destiny en el N.6. La historia adiciona algo más a la leyenda y cumple con su cometido.

FÁBULAS Y REFLEXIONES: UNA DEL TONEL DEL TIEMPO

Más historias unitarias: el Emperador de los Estados Unidos, la tatarabuela de John Constantine y Orfeo, hijo de Sandman y Caliopé. Una historia menor de hombres-lobo, Augusto (nacido Caius Julius Caesar Octavianus), Marco Polo, las Mil y Una Noches, el primer protagónico de Daniel (el hijo de Lyta) junto con las tres esposas de Adán y un cua-

SANDMAN Y EL SEXO

La palabra clave en todo esto es ambigüedad. Sandman, con su acérrimo parecido a Robert Smith está lejos, muy lejos del estereotipo varonil. Sus amoríos públicos sólo incluyen mujeres (Calíope, Nada, Thessaly, Ishtar) pero nadie dice que no se entrevera también con hombres.
Desire es la ambigüedad personificada: los hombres la ven como mujer y las mujeres como hombre. O mejor dicho, los hombres heterosexuales la ven como mujer y las mujeres heterosexuales como hombre. Esta aclaración es más que apropiada, ya que a lo largo de toda la saga de Sandman la homosexualidad es un tema que no aparece de modo subyacente sino que está muy a menudo en primer plano. Los personajes gays son muchísimos y casi todos obtienen papeles protagónicos en las distintas sagas.
Las mujeres (homosexuales o no) también suelen ocupar un lugar fundamental en las distintas historias, desde la obvia parcialidad de Gaiman por Death, hasta el cataclismo final de The Kindly Ones - donde las Euménides, Lyta Hall y Nuala son los verdaderos disparadores de la acción- pasando incluso por A Game Of You, una saga protagonizada casi exclusivamente por mujeres (Wanda, el travesti, cuenta como mujer).
¿Qué queda, entonces, para los hombres heterosexuales? Poco y nada. Papeles de poco peso en el desarrollo de la historia y una división triste y simplista en dos castas igualmente abyectas: la de los ineptos y la de los corruptos. Ahí van a parar Roderick Burguess (el captor de Sandman), Richard Maddoc (el captor de Calíope), el pobre Hector Hall, el pobre Jed Walker, el traicionero George (de A Game of You), los villanescos Loki y Puck disfrazados de los detectives Pinkerton y Fellowes (de The Kindly Ones), el incorregible egoísta Cluracan y hasta el desafortunado Matt Cable, muerto y resucitado como Matthew el Cuervo. Sólo se salvan los asexuados: Caín, Abel, el bibliotecario Lucien y los chiquilines aún impúberes. Raro, no?
(A.A.)

GENEALOGIA DE ENSUEÑO

Puede que haya muchos preguntándose "¿Qué chapa tiene este borrego para ser el nuevo Sandman?". Mucha. Si analizamos un poco el árbol genealógico de Daniel por el Universo DC nos vamos a encontrar con seres muy poderosos de las más variadas fuentes.
Empezamos con los abuelos paternos y vemos a Hawkman y Hawkwoman, héroes de la Golden Age, reencarnaciones de los antiguos príncipes egipcios, Khufu y Shiera. El padre de Danny -hijo de Carter Hall y Shiera Sanders Hall- es ni más ni menos que el Silver Scarab de Infinity Inc., que en un estado posterior a la muerte tomó el lugar del Sandman "kirbyano" gracias a los seres de los sueños, Brute y Glob. En esta "dimensión de sueños" dentro de un chico, se gestó durante años Daniel.
La abuela materna es Helena Kosmatos, la Fury de la Golden Age (que reemplaza a la Wonder Woman de Tierra II en las historias post-Crisis), quien recibiera los poderes de las mitológicass furias griegas, las Amables. El abuelo paterno es un secreto celosamente guardado, pero nuestro principal candidato es Iron Munro, el poderoso miembro de los Young All-Star (que reemplaza al Superman de Tierra II en la nueva continuidad). Hija de estos poderosos héroes es Hippolyta Trevor, criada por una familia adoptiva compuesta por Miss America (Joan Dale) y el viejo Steve Trevor. Lyta heredó los poderes de su madre y bajo el mismo nombre (Fury) fue un miembro fundador de Infinity Inc. Amando a su esposo aún después de darlo por muerto, pudo reunirse con él en los sueños que Hector creía controlar como el nuevo Sandman. Luego de años de felicidad, Dream acabó con la farsa que mantenía vivo a Hector y devolvió a Fury al mundo real, en donde dio a luz a su hijo.
Desde el primer momento en que Morpheus vio a Lyta, le aseguró que ese niño le pertenecía y así fue... mucho más de lo que él creía.
(D.A.)

drilo para el Endless perdido. Datos: su nombre en griego, Olethros, y su aspecto de Dios de la Guerra. Pero sabemos que es más que eso. Gaiman nos lleva de a poco a la próxima saga:

VIDAS BREVES: CORTA FEROCIDAD

Una road movie lineal, derecha. Dream y Delirium buscan al hermano perdido: Destruction.
Toda la búsqueda es un retroceso, al pasado, a la familia unida. Delirio no sólo extraña a Destrucción, también quiere el viejo orden, los viejos tiempos. Dream quiere que las cosas sigan como están. Ambos resisten al cambio a su modo. Y Destrucción, que es cambio en sí mismo, los desafía: Los Endless no existen. Cuando los mortales mueran, sólo sobrevivirá la muerte y las otras ideas desaparecerán y los Sin Fin desaparecerán. La idea de la destrucción ya no es necesaria. Los mortales la han encarnado. El cambio está aquí y Sandman, casi sin quererlo, lo asume: a pedido del propio Orfeo (harto de una vida sin amor y sin cuerpo del cogote para abajo), lo mata. Así, Sandman derrama sangre de familia. El segundo lento paso hacia la tumba.

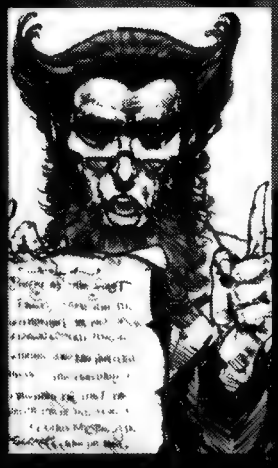
FIN DEL MUNDO (O "CRISIS EN TABERNAS INFINITAS")

Una taberna en el Fin del Mundo (o de los mundos). Viajeros atrapados por una tormenta que es más que una tormenta. Todos cuentan historias, algunos incluso cuentan historias de tipos que cuentan historias. World's End es una historia experimental e irregular, a veces difícil de leer. Además, la historia está plagada de referencias. Gaiman se divierte y nos enkilomba. Historia de dos ciudades, de marineros con sorpresa, la genial "The Golden Boy" (Prez, Wildcat y el fabuloso dibujo de Mike "Madman" Allred), la historia -¿cómo decirlo? ¿imaginativa?- de la ciudad cementerio, donde la fuente de trabajo son los distintos tipos de velatorio. Y finalmente, la visión en el cielo cuando cesa la tormenta, en la que entierran a alguien y es obvio de quién se trata.

LAS AMABLES (O "LA PASADA DE FACTURA")

¿Octavo libro u octavo capítulo de un libro enorme? Definitivamente lo último. Todas las 56 revistas anteriores, todos los personajes y hasta algún inesperado lugar, todos se cruzan en las 13 partes de The Kindly Ones, excepcionalmente dibujadas por Marc Hempel.
Daniel, el hijo de Lyta Hall, es robado. Lyta cree que el pibe fue asesinado y acusa al Señor de los Sueños. Luego emprende un viaje espiritual que la conecta con las Furias (o las Amables, o las Eumènides, o Jean Secret Origins N.12), el aspecto de la Diosa Triple que toma venganza en crímenes de familia o de sangre. El cuerpo de Lyta permanece en Los Angeles, al cuidado de una bruja actualmente conocida como Larissa. Carla, una amiga de Lyta,

descubre que Loki está detrás del secuestro de Daniel y es asesinada por esto. La vecina de abajo de Lyta, Rose Walker (la de Casa de Muñecas), se va a Inglaterra. El lugar: una casa donde una vez un Eterno conoció 70 años de prisión: Fawney Rig.
Entre tanto, Morfeo despacha a Matthew el Cuervo y a un nuevo Corinthian a rescatar a Daniel y traerlo al Soñar. Daniel fue visto por última vez en una chimenea encendida por Loki y Puck, un habitante del mundo de las hadas. Corinthian atrapa a Loki, devora sus ojos y rescata a Daniel.
Delirio visita a Destino, buscando a su perro (al que conoció en Vidas Breves). En Fawney Rig, Rose Walker encuentra a Deseo, que le cuenta que ella/él fue quien impregnó a Unity Kincaid mientras dormía.
Gilbert (o Fiddler's Green), Mervin Pumpkinhead y Abel son muertos por las Amables (o por Lyta, simbiotizada en las Amables). Ante el ataque al Soñar, Sandan va a Los Angeles a ver a Lyta, pero Larissa (o Thessaly, de Un Juego de Tí) se lo impide.
Loki es devuelto por Odin al lugar donde espera el Ragnarok -la caída de los dioses- pero esta vez el mitológico veneno de la serpiente cae en sus cuencas vacías.
Sandman se prepara para luchar contra las Amables pero, atado a una promesa, abandona el Soñar, sellando así su derrota. Al volver, separa la última piedra del sueño (una esmeralda) y se la da a Daniel para que juegue. A todo esto, Lucifer toca el piano.
Finalmente Lyta descubre que Daniel vive, pero igual la Muerte toma al Sueño. Delirium encuentra a su perro. Lyta se convierte en una poseída y Daniel se transforma en la nueva encarnación antropomórfica, el nuevo aspecto del Sueño.
A lo largo de estos 69 números, Gaiman constituye una continuidad dentro de la continuidad o Universo de la DC. Así, cosas como el Soñar de los Muertos que toman los Amos del Orden, el Asilo Arkham, el Dr.Destiny, algún integrante de Infinity Inc., la familia Constantine, viejos y olvidados personajes como Cain y Abel o las Tres Brujas (las Amables) de The Witching Hour, no sólo aparecen maravillosamente en las historias, sino que algunos de ellos llegan incluso a tener roles centrales en ellas. Esto prueba que cuando hay buenos guionistas de por medio, no es necesaria la política de DC de aislar a Vertigo de la continuidad. No tan bien usados han sido algunos personajes que DC tomó sin permiso de Gaiman (como Death en la revista de Captain Atom), aunque el Triunvirato del Infierno y los ángeles Duma y Remiel en manos de Garth Ennis (en Demon y Hellblazer) fueron una masa.
En fin, Sandman murió. Sí, seguro.



De ese modo podemos describir a Death: the High Cost of Living, donde Muerte es mortal y se cruza con Mad Hettie (de Sandman N.3), o a Sandman Midnight Theatre (editada el mes pasado), donde Gaiman comparte con Matt Wagner una aventura del Sandman de la Época Dorada que lo llevá a Fawney Rig y a un encuentro con su homónimo. Ambas historias poseen un arte extraordinario y el habitual nivel de calidad gaimaniano, además de una ajustada continuidad tanto con el título que nos ocupa en esta nota como -en el segundo caso- con Sandman Mystery Theatre. También la miniserie original The Books of Magic (de Gaiman, Bolton, Hampton, Vess y Johnson) podría considerarse un anexo genial.

EL VELORIO (PUNTO FINAL)

Un Endless no muere, claro. Pero si se lo vela en la saga posterior a The Kindly Ones. Por el velatorio celebrado en el Soñar pasan todos los personajes citados en la nota (incluso algunos muertos, resucitados por Daniel) excepto -hasta ahora- el Sandman de la Golden Age, más Clark Kent, Batman (ambos en un diálogo espectacular), el Detective Marciano, "la Brigada de los Sobretodos", y quién sabe cuántos más pasarán.
Mientras cierra esta maravilla y vemos volar a Matthew el Cuervo (el viejo rival de Swamp Thing, incluso de tiempos pre-Alan Moore), esperamos la aparición de la nueva revista, The Dreaming, y nos vamos dando cuenta de qué cierra un sueño, el del comic perfecto.
Uno piensa en sus prejuicios, en los ingleses y su rock'n roll, sus guionistas y dibujantes de comics, en los dibujantes argentinos haciendo porno para comer, en el viejo Oesterheld (desaparecido por sus sueños), en la Humanidad, en los territorios del Soñar, las perturbadoras tapas de McKean, el increible dibujo de Michael Zulli en El Velorio, los asesinos seriales, la tierra de las hadas, los mitos, nuestros sueños, nuestro corazón, nuestro propio vórtice... Y uno se da cuenta de que todo esto es muy, muy real. Neil Gaiman ha sido un gran guía en la recorrida por su Soñar. Pero tal vez la tierra de los sueños sea más real de lo que él mismo pueda imaginar. Dulces sueños.

COMIQUEANDO Nº16

EL MES QUE VIENE COMIQUEANDO EXPLORA EL **BAJO MUNDO** DE LOS **VILLANOS DC**. ADEMAS, LOS CABALLEROS DEL ZODIACO, ARIEL OLIVETTI Y SUS VENGADORES, REPORTAJE A PETER DAVID, UN COMIC DE CYBERSIX Y MUCHO MAS.

NEIL GAIMAN

DESDE ALAN MOORE PARA ADELANTE, MUCHISIMOS GUIONISTAS (INGLESES Y NO INGLESES) SE ESFORZARON POR PASAR A LA HISTORIA, ELEVANDO AL COMIC UN PASO MAS HACIA LA MADUREZ Y LA SOFISTICACION QUE RECLAMAN LOS NUEVOS TIEMPOS. SIN DUDA, EL QUE MAS SE ACERCO A LOGRARLO ES ESTE TIMIDO Y GENTIL CABALLERO DE 35 AÑOS DE EDAD. UN TAL NEIL GAIMAN.

por Diego Accorsi

Let me make another admission here:-
although there is much that I remember of this time, there is as much that I do not.
I remember our conversations, for example,-
and I remember how it ended.
I am not sure that I remember what he looked like
© Gaiman/Mc Kean

DA: -Empecemos desde el principio. ¿Cuándo y dónde naciste?

NG: -Nací en Inglaterra en un pequeño pueblo llamado Paulchester en 1960.

DA: -¿Cuándo te metiste en los comics?

NG: -Empecé a trabajar escribiendo comics en 1986, 1987.

DA: -¿Antes ya eras fan? ¿Leías comics?

NG: -Fui fan de chico, después cuando crecí descubrí el trabajo de Alan Moore y me volví un fan de su material.

DA: -Pero eras escritor fuera del campo de los comics desde antes...

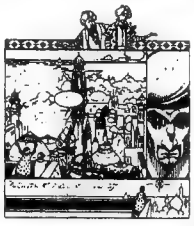
NG: -Si, era escritor y periodista.

DA: -¿Quiénes son tus principales influencias?

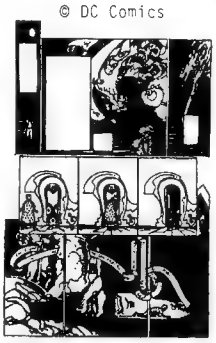
NG: -¿En comics o afuera?

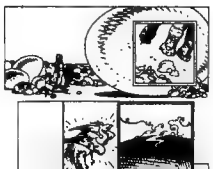
DA: -En ambos.

NG: -Los escritores que me copan son Jorge Luis Borges, G.K. Chesterton... cientos, Samuel Delany, Harlan Ellison,



© DC Comics





Roger Zelazny, Eduardo Galeano, bueno, un montón de escritores que influyeron en mi.

DA: -¿Cuál fue tu primer trabajo profesional como guionista de comics?

NG: -El primer trabajo que salió publicado, probablemente fue algo de lo que hice para 2000 A.D., pero lo primero que salió publicado que realmente me enorgullece es Violent Cases, con Dave McKean.

DA: -¿Cómo es tu relación con Dave?

NG: -Maravillosa. Es uno de mis mejores amigos. Ahora no lo veo tanto como quisiera por que vivimos en diferentes países...

DA: -¿Y cómo empezaste a trabajar para DC Comics?

NG: -Me enteré de que gente de DC estaba en Inglaterra en una búsqueda de talentos, entónces agarré a Dave McKean y fuimos a la habitación del hotel, golpeamos la puerta y dije: "¿Podemos mostrarles

material?"

DA: -Y ahí nomás vinieron Black Orchid y Sandman...

NG: -Si; Black Orchid fue mi primera conexión. Cuando terminamos Black Orchid alguien me dijo "¿querés hacer un título mensual?", entónces ahí empecé con Sandman.

DA: -¿Cómo creaste a Sandman y los personajes...?

NG: -Los inventé en mi cabeza.

DA: -Pero ya los tenías creado hace mucho o...

NG: -El nombre Sandman es muy viejo y DC ya tenía varios personajes llamados Sandman desde hacía años, pero es el personaje mitológico, la idea de este personaje que tira arena de los sueños en los ojos y te manda a dormir lo que yo tomé.

DA: -¿Te gusta la continuidad del Universo DC o la pusiste en la historia porque la gente de DC te lo exigió?

NG: -No, la puse porque YO quería. Me encantaba la idea de poder ponerlos. Nadie me dijo "Neil, poné a Mr.Miracle" o a quien fuera. En realidad Karen [Berger], mi coordinadora, me dijo que no le gustaba, que no quería poner a Wesley Dodds, quería sacar el cuadrito de la Sandman ni en donde Wesley elige el nombre de Sandman, tres cuadritos del Sueño de los Justos. Y es gracioso ahora, porque ella me dijo "si te hubiera hecho sacar esos cuadritos, no tendríamos Sandman Mistery Theatre. Tenías razón".

DA: -¿Te gusta más ahora que Vertigo y el Universo DC están separados?

NG: -No tengo idea. Superman aparece en Sandman n.71 y Darkseid aparece en Sandman n.72. A mí no me importa.

DA: -¿Te molestó laa aparición de Death en otros comics de DC?

NG: -No me gustó la aparición en Captain Atom [n.42]. Me habían dicho que yo iba a poder aprobar ese número antes que saliera, pero no tuve oportunidad de verlo hasta después de impreso y realmente no me gustó.

DA: -¿Y la aparición en Legion of Superheroes 38?

NG: -Wow. Esa fue copada.

DA: -De los artistas con los que trabajaste durante estos años, ¿cuál es el que más te gustó?

NG: -Puede ser Michael Zulli, me encanta lo que está haciendo ahora en El Velorio, pero me gustaron todos en su momento.

DA: -¿Los elegías vos o Karen Berger?

NG: -La mayoría los elegí yo. Algunas veces Karen venía y me decía "tengo a este que hace esto, ¿por qué no lo ponemos para esto?" y así.

DA: -¿Te gusta tu nombre sobre los títulos de los comics de Tekno.Comix?

NG: -No, la verdad que no. Yo los creé pero...

DA: -¿Vos creás los personajes y ellos hacen lo que quieren?

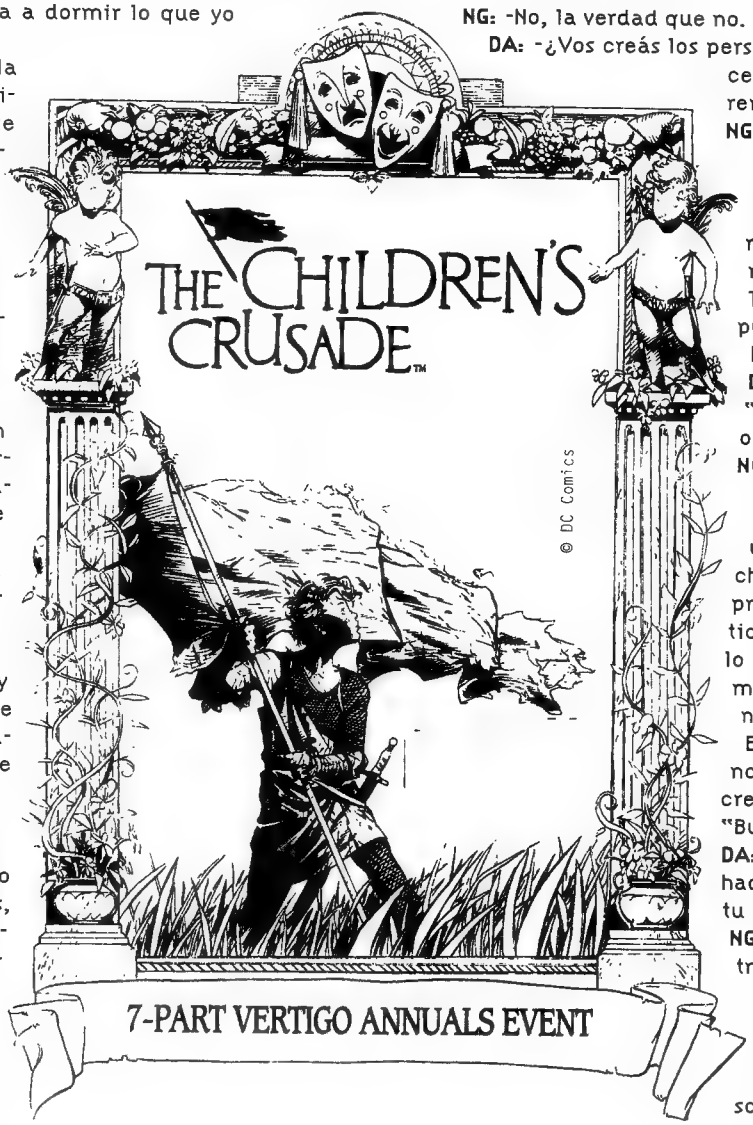
NG: -Si, pero no son míos en escencia porque yo no tengo ningún control. Si no me gusta lo de Tekno.Comix no puedo decir "No hagan eso".

DA: -¿No das "consejos al plot" o algo así?

NG: -Puedo dar consejos, pero mi opinión es una entre muchas. Cuando vi la primera Lady Justice me caí de culo y dije "Esto no me gusta! Es el Punisher con tetas. Es horrible. Esto no es lo que yo creé". Y me dicen "Bueno, jodete".

DA: -¿Y no podés hacer nada? Sacar tu nombre...

NG: -No, no. Era trabajo de alquiler. Me contrataron para crear un montón de personajes para ellos y trabajar por atrás.



DA: -¿Cuáles son los futuros proyectos de Neil Gaiman?

NG: -Mi próximo gran proyecto es una serie de TV para la BBC del Reino Unido que me tiene muy enganchado. Se llama Neverwhere.

DA: -¿Más libros?

NG: -Si, y más comics. Empiezo Stardust con Charles Vess.

DA: -¿Y The Dreaming? ¿Vos vas a hacer los plots o algún tipo de guía o control?
NG: -No, voy a ser un consultor; pero básicamente consiste en decir "Hey, eso no me gusta". No la controlo ni nada.
DA: -¿Y van a aparecer los personajes de Sandman?
NG: -Si, algunos, pero principalmente los que yo me robé del Universo DC primero.
DA: -Ahora hagamos un "¿Qué pensás de...?". Yo te tiro un nombre y vos completás la oración. ¿Qué pensás de DC Comics?
NG: -Creo que son una empresa de comics. Son una compañía. Son una división de la Warner Brothers, hay gente buena trabajando ahí, algunos departamentos son mejores que otros y me encanta trabajar con Karen Berger, mi coordinadora.
DA: -...Marvel Comics?
NG: -Basicamente, escoria.
DA: -...Image Comics?
NG: -Image es como la mafia. Tenés la casa de Don McFarlane, la casa de Don Lee, Don Liefeld, Don Silvestri-...los capi di tuti li capi.
DA: -Y a vos te contrató la mafia.
NG: -No, no me contrató la mafia, me contrató Don McFarlane. Alan Moore está flotando como un asesino a sueldo que cualquiera de la mafia puede usar.
DA: -Bueno, viendo su trabajo y el tuyo en Image, se nota que no les gusta lo que hacen, ¿es así?
NG: -No lo creo; yo hice mis trabajos en Image para mi hijo Mikey. Escribí un comic para un chico de 12 años. Es simple. A mi hijo Mikey le encanta Spawn, escribí un comic para que le guste y le encantó.
DA: -¿Vas a hacer algo más para Image?
NG: -Tal vez. Mi hijo sigue teniendo 12... y quiere que haga una miniserie del Spawn medieval. Tres números del Spawn medieval con muchos golpes y hachazos...
DA: -¿Y vos recibís un porcentaje de la plata del muñeco de Angela o el Spawn medieval?
NG: -Si, recibo un porcentaje pero Todd McFarlane no me dice cuánto es. Pero recibo parte. Me llegan cheques todos los meses.
DA: -Entónces lo seguís haciendo por tu hijo y por la plata.
NG: -Bueno, la plata de los muñecos yo no sabía que iba a venir... La guita de Image es un mito. Image no vende mejor que nadie. Sandman vende mejor que el 80% de los títulos de Image. Spawn sigue vendiendo muy bien, pero nada vende como antes; los tiempos de los cien mil dólares por número quedaron atrás. Si lo hago, gano la misma plata que por Sandman, pero lo sigo haciendo por Mikey... le encanta Spawn.
DA: -¿Qué pensas de Tekno.Comix?
NG: -Creo que el arte está escencialmente en el lugar preciso, creo que Mr.Hero es fabuloso y realmente me gusta Teknophage.
DA: -¿Qué pensas de la muerte?
NG: -Bueno, es mi personaje favorito.
DA: -No, de LA muerte, con m minúscula.
NG: -Con m minúscula... eh... No quiero hacerlo. Creo que en esa paso.
DA: -...los políticos?
NG: -No tengo nada en contra de los políticos, pero no le creo a nadie que se postule para un cargo político. Creo que los políticos deberían ser elegidos como los jueces. Te llega una carta y dice "Perdón, vas a ser Primer Ministro por los próximos cuatro años". Y no te podés borrar. Creo que así se debería hacer la política. Así conseguís verdaderas propuestas representativas.
DA: -¿Te gusta Sandman Mistery Theatre?
NG: -Si, mucho.
DA: -¿Y Sandman Midnight Theatre?
NG: -Si, eso fue muy divertido.
DA: -¿De cuál de tus trabajos estás más orgulloso?
NG: -Mr.Punch.
DA: -Personalmente creo que en Mr. Punch tanto el guión como el dibujo son magníficos pero son tan buenos cada uno por su parte, que es muy difícil seguir la historia sin perderse en los dibujos y ver los dibujos sin querer seguir la historia, es como que compiten guión y dibujo.
NG: -Entonces leela de nuevo. Eso es lo bueno de Mr. Punch, es un comic, no una película. Llegás al final y empezás de nuevo desde el principio.
DA: - ¿Tenés planeado más trabajos

I DON'T MIND TELLING YOU THAT THIS IS A VERY SEXY PROGRAM. AS THE PRINCIPAL AND I SEE IT, FAILURE IS UNTENABLE
YOU GET ME?
IF WE DON'T INTERFACE WITH THESE PURPLE LADIES... WELL, IT WON'T BE DARK OF SPAWN AND ROMEO, YEAH?
© DC Comics

© DC Comics

con Dave McKean?

NG: -Vamos a hacer un libro para chicos llamado "El Día que Cambié a mi Papá por Dos Peces Dorados".

DA: -¿Te gustó "Children's Crusade"?

NG: -Me gustó mi primera parte. Quedé verdaderamente decepcionado por lo que hicieron los demás después de eso. Yo creía que el resto de la gente con que enganchamos haría material copado, pero fue muy decepcionante y de pronto tuve que manejar ese último número donde teníamos que atar todos los cabos, pero nadie resolvió nada y tuvimos que apretujar todo en las últimas veinte páginas.

DA: -¿Y Books of Magic?

NG: -Si, me gusta la serie, la sigo.

DA: -¿Qué pensás de la magia en el mundo real?

NG: -Creo que la magia en general es una idea maravillosa. Si existe en la realidad, es mucho más difícil de contener y controlar que en cualquier comic-book.

DA: -¿Y vos qué comics leés?

NG: -Me gustan Cerebus, Love & Rockets, Palooka Ville, Yummy Fur, ah, perdón, ahora es Underwater, me gusta From Hell, Bachus de Eddie Campbell...

DA: -Volviendo a Sandman, ¿tenés planes para el nuevo Sandman? Especiales, anuales, algo.

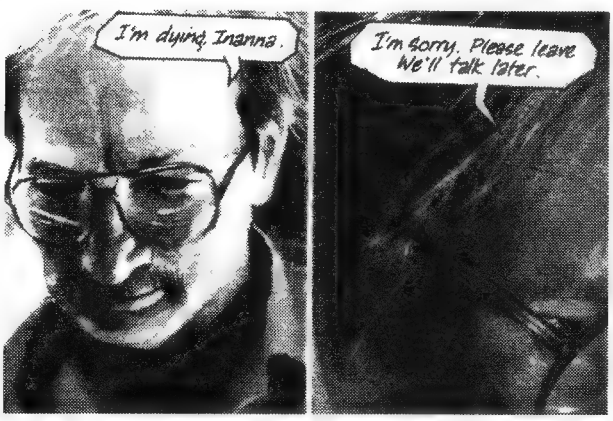
NG: -No,vamos a terminarlo en la Sandman 75, después puede que vengan otras cosas. La historia que empezó en la Sandman 1... quizás lo que vino antes sea la historia que cuente algún día. Pero todo termina en la Sandman 75. Voy a hacer una historia de Delirium, una historia de Desire...

DA: -¿Qué sabés de la película de Sandman? ¿Tenés alguna influencia en el proyecto?

NG: -No, yo no soy el guionista... y ni el guionista de la película tiene influencia en la película. Yo soy el guionista del comic en que se basa la película. No tengo ninguna influencia.

DA: -¿Entonces vas a entrar al cine a ver Neil Gaiman's Sandman y que pase lo que pase?

NG: -Si, que pase lo que pase.



© Gaiman/McKean

DA: -Es horrible.

NG: -Si, estoy de acuerdo. Pero es Hollywood. Yo no vendí los derechos de la película, yo cree a Sandman para la DC, ellos son los dueños, ellos vendieron los derechos para la película...

DA: -¿Te gustan las convenciones, venir a firmar ejemplares y todo eso?

NG: -No, no mucho.

DA: -Recién te vi firmando una figurita. Neil Gaiman firmando una figu! ¿Qué está pasando acá?

NG: -No me gusta para nada... Me gusta encontrarme con mis viejos amigos y me gusta hacer amigos nuevos, pero nada más.

DA: -¿Qué opinás del estado actual del mercado de comics?

NG: -Creo que es maravilloso. Me gusta. Es un caos! Me gusta el caos.

DA: -¿Querés agregar algo más? Esto va a ser publicado en Argentina...

NG: -Me gusta Sudamérica. Estuve en Brasil, pero quiero ir bastante más abajo... Aparentemente hay un pueblito llamado Gaiman, en la Patagonia, donde viven los galeses. Un dia voy a ir a Brasil y voy a bajar en ómnibus. Me gustaria ir un día a Argentina y conocer ese pueblito.

I CAN SEE THE PROBLEM. THERE'S A REFRIGERATOR ON YOUR LEG.
CAN YOU MOVE IT?
I DON'T KNOW. CAN YOU STILL BREATHE?
YEAH. SORT OF.
SOME PLACE TO GO EXPLORING.
WHO ASKED YOUR OPINION?
OH...WELL, I DON'T REALIZE I WASN'T WANTED. WELL, NICE MEETING YOU.
HAVE FUN UNDER THERE.

© DC Comics

DA: -Bueno, ojalá puedas venir y avisarnos con tiempo, así preparamos algo para que conozcas a los fans de Neil Gaiman en la Argentina.

NG: -Guau! Dales mis saludos... ¿Qué hablan en Argentina? ¿Español o portugués?

DA: -Español.

NG: -¿Sandman les llega en español via España?

DA: -Si, las españolas, las brasileras...

NG: -Las de Zinco y las de Globo.

DA: -Si, pero también recibimos muchas americanas directo de las distribuidoras.

NG: -Ah, qué bien... Bueno, chau, muchas gracias.

DA: -No, gracias a vos, chau y suerte.

VENITE VOLANDO ANTES DE QUE EXPLOTE

Y llevate a tu casa

Comics, Remeras, Figus, Posters, Kryptonita verde y roja

KRYPTON COMICS

Santa fe 2450 Local 21 Galeria Americana

COMIQUEANDO

TE VUELVE A OFRECER TODA SU COLECCION

PARA QUE NO TE FALTE NINGUN NUMERO

MARCA LOS NUMEROS QUE QUIERAS
Y SUMALES $ 1-- POR REVISTA PARA GASTOS DE ENVIO

○ Nº1...4--$	○ Nº4...4,5-$	○ Nº7...4,5-$	○ Nº10...5--$	OFERTA ESPECIAL
○ Nº2...4--$	○ Nº5...4,5-$	○ Nº8...7,5-$	○ Nº11...5--$	Nº S1 AL 12:
○ Nº3...4,5-$	○ Nº6...4,5-$	○ Nº9...4--$	○ Nº12...7--$	...55--$

FOTOCOPIA ESTE CUPON Y ENVIALO CON TODOS TUS DATOS
JUNTO A UN GIRO POSTAL A NOMBRE DE DIEGO N. ACCORSI A:
AVDA. FOREST 836 8º 43 CP:1427, SUCURSAL 27, BUENOS AIRES.

reportajes Dave McKean

por Diego Accorsi

Integrante junto a Neil Gaiman de la dupla responsable de joyas como Violent Cases, Signal to Noise y Mr. Punch, y creador de su propia y fascinante estetica tanto en el ambito de la historieta como de la ilustracion, Dave McKean, un artista clave de esta decada, compartio con nosotros esta charla.

DA:-Bueno, primero contanos dónde y cuándo naciste.

DMK:-Nací en Maidenhed, en Inglaterra, en 1963.

-¿Y leías comics de chico?

-Si, si, primero comics infantiles y después encontré algunos de Marvel y leí esos... Después encontré algunos comics americanos muy extraños como Charlton Comics, Haunted, después empecé a leer los comics en blanco y negro de la Warren, Creepy, Eerie, algunas cosas europeas en Heavy Metal y ese tipo de revistas... Pero siempre las leía por un tiempo y después encontraba otra cosa y me pasaba, nunca me quedaba con una revista por mucho tiempo.

-¿Y fuiste a una Escuela de Arte?

-Si, fui cuatro años a una Escuela de Arte; en realidad estaba en un curso de Diseño, pero hice muy poco diseño, hacia ilustraciones y videos casi todo el tiempo.

-Ayer hablaba con Neil Gaiman y me contó que un día te fue a ver y te dijo de ir a mostrarles sus trabajos a la gente de DC...

-Si...

-...¿cómo lo conociste a Neil?

-Estabamos trabajando en un comic, en Londres, que al final nunca salió. El trabajaba en historias verídicas y yo en otras historias y teníamos reuniones cada dos semanas y así forjamos nuestra amistad. Neil escribió una historia llamada Violent Cases en prosa, como un cuento corto, y nos dijimos "qué tal si lo transformamos en un comic", sólo para entretenernos nosotros y así empezamos...

-¿Quiénes son tus principales influencias?

-Cuando estaba en la Escuela de Arte me gustaban mucho los ilustradores americanos... pero mucha gente, cientos de artistas, directores de cine, animadores, escritores y todo tipo de personas.

-¿Te gusta más la ilustración o el comic?

-Bueno... me gusta el comic, pero hay tan poco alrededor. Cuando encuentro los anuales de los

ilustradores americanos veo tanto trabajo, está todo, es técnicamente fabuloso, creo que eso es lo que prefiero. Pero al mismo tiempo encontrás un montón de artistas como Francis Bacon, Shelley...

-¿Alberto Breccia?

-Bueno, si, volviendo al comic, Breccia, pero lo encontré más tarde, como a Muñoz y a muchos otros.

-¿Conocés los trabajos de Enrique Breccia, el hijo de Alberto?

-Si, tengo un par de libros de él.

-¿Cómo es trabajar con Neil Gaiman?

-Es muy fácil. Tenemos una gran amistad y una buena relación laboral basada en la confianza,

creemos en el otro, y nos divertimos, es muy relajante, muy atractivo.
-Ayer hablaba con Neil y le contaba que en Mr.Punch el guión y el dibujo eran tan maravillosos que no podías seguir la trama para disfrutar los dibujos y no podías disfrutar los dibujos por seguir la trama, como dos cosas separadas. Neil me dijo que tenía que leerlo dos veces.
-Si, esa es la respuesta. Pero llegado ese caso, eso no es bueno. Yo creo que el libro anterior que hicimos juntos, Signal to Noise era así, estaba como esa pelea, pero en esa historia no quedaba mal. Signal to Noise era mucho sobre

el ruido y la disrupción y también sobre señales de la historia, pero en Mr.Punch tratamos de seguir más al guión. Había si, muchos tipos de visiones en la trama, muchas historias diferentes contadas en distintas formas, pero la técnica está ligada al guión. Todo el libro es sobre percepciones y cuando ves el show de Punch y Judy a través de un chico ves una cosa totalmente diferente a cuando lo ves como un adulto, porque tenés conocimientos de adulto y traés esos sentimientos. Yo quería que el arte reflejara eso. En muchas de las historias que Neil cuenta, yo no podía ver lo que pasaba, eran hechos supuestos, entonces yo los dibujé como con un velo de subjetividad, que el dibujo tiene; mientras que las pesadillas y los sueños con los shows de títeres y el material que no podía ser realmente verdad, lo fotografié para darle objetividad. La fotografía se supone que es la verdad, pero nunca llegás a creerle a ninguno de los dos.
-Trabajás mucho con fotografías, ¿cómo manipulás las imágenes, qué procesos usás?
-El material en blanco y negro lo proceso yo mismo, el material a color lo retoco en la computadora.
-¿Vos sacás las fotos?
-Si, claro.
-Y les agregás color, las retocás, hacés collages...
-Si, de todo. Collage es mi favorito; romper las fotos, pegarlas, rayar los negativos, cubrir los negativos con cintas para disruptar más las imágenes, todo vale, todo lo que le dé a la imágen más textura.
-Vos hiciste todas las tapas de Sandman, ¿vas a hacer también las tapas de The Dreaming?
-Si, voy a hacer todas las tapas y además vamos a recopilar todas las tapas de Sandman juntas en un libro, con cosas nunca antes publicadas.
-¿Y en algunas tapas de Sandman, el modelo que fotografiaste es Neil Gaiman?
-Si, Neil posó para un par de tapas de The Doll's House y en Violent Cases.
-¿Cómo surgieron las primeras tapas de Sandman, con esos marcos tan raros y esa onda?
-Bueno, hablé con Neil cuando estaba planeando la revista, yo ya había hecho las tapas de Hellblazer para DC, entonces pareció bastante natural que yo hiciera las tapas de Sandman. Y

después las ideas fueron surgiendo. A veces Neil venia con ideas, a veces eran mias... Generalmente Neil me contaba qué iba a pasar ese número, si iba a ser una historia moderna, si era una historia mitológica, una historia antigua, en algún otro tiempo diferente para afectar la tipografía y las imágenes... en realidad venia de lo que Neil escribia.

-¿Te gustaria dibujar todo un número de Sandman?

-Bueno, hablamos de hacer todo un número, si, un libro todo pintado, algo por el estilo, pero si hacemos eso va a ser dentro de mucho, mucho tiempo. Neil termina Sandman en el 75 y después viene una serie corta con los Endless, una miniserie, lo que sea, que yo voy a hacer las tapas, pero para historias del viejo Sandman va haber que esperar para el año que viene o el otro.

-¿De cuál de tus trabajos estás más orgulloso?

-Me sigue gustando mucho Cages, principalmentee porque es todo mio y tiene muchos de mis sentimientos y eso; estoy muy orgulloso de un librito de fotos llamado "Un pequeño libro de vidas en blanco y negro" y estoy muy contento con eso por ahora.

-Proyectos futuros para Dave McKean.

-Lo próximo es un almanaque para una compañia discográfica, depués terminar Cages, los números 9 y 10 a la vez, juntar todas las tapas de Sandman en un libro, después la versión recopilada de Cages, un libro para chicos con Neil llamado El Dia que Cambié a mi Papá por Dos Peces Dorados, el CDRom de Mr.Punch en el que estoy trabajando, otro CDRom llamado El Espejo, un libro de cuentos cortos con fotos que saqué, en el que también estoy trabajando ahora y después otro libro grande al estilo Cages.

-¿Existe la posibilidad para Dave McKean de dejar el comic y convertirse en pintor o algo "más elevado en la escala artistica"?

-Para ser honesto nunca pensé mucho asi. Me gustan las exposiciones de vez en cuando, pero realmente creo que a esta altura, llegando el fin de siglo, las artes populares tienen mucho más que ofrecer que las galerias clinicas. No tengo nada en contra de las galerias de arte, yo voy a galerias todo el tiempo, tengo un gran

respeto por los pintores, pero disfruto trabajando en algo que se puede llamar un medio masivo. Especialmente las cosas en CD Rom, que son las técnicas del siglo que viene.

-Bueno, muchas gracias. ¿Querés agregar algo más?

-No sé qué decir. Me gustaria ir a la Argentina. Es una suerte que allá hayan lectores de comics; sé que los comics de Marvel, bueno, los de DC como Sandman, son bastante conseguibles, pero otros no, entonces deberian moverse, ir a las comiquerias y pedir para que traigan las otras revistas. Algunas de las otras cosas son mejores, o por lo menos tan buenas como esas, y les van a gustar. Sigan leyendo. Chau.

PANTALLAZOS

por Fernando García

➸ **Barb Wire**, el personaje creado por **Chris Warner** para la línea superheroica de Dark Horse llega al cine a mediados de 1996 en un film de alto presupuesto con guión de **Chuck Pfarrer** y dirección de **Adam Rifkin**. ¿La protagonista? Nada menos que **Pamela Anderson**, la pulposa rubia de Baywatch.

➸**Disney Records** acaba de editar el CD When You Wish Upon a Star, reuniendo 10 temas de clásicos films como **Pinocho, El Libro de la Selva, Blancanieves y los Siete Enanitos, Mary Poppins** y otros. Lo interesante es que estas canciones están interpretadas por la trompeta y la voz de **Louis Armstrong**, una de las más importantes figuras del jazz norteamericano.

➸ **Atolladero, Texas**, el personal western de **Oscar Aibar** (guión) y **Miguel Angel Martín** (dibujos) publicado por Makoki y recopilado por Glénat, se ha transformado en un ambicioso largometraje para cine guionado y dirigido por el propio **Oscar Aibar**. Atolladero (tal el título del film) se estrena en España este Octubre.

Y hablando de **Miguel Angel Martín**, su obra **Psychopatia Sexualis**, uno de los comics contemporáneos más perturbadores, se encuentra presta a convertirse en polémica película, a partir de una coproducción entre España e Inglaterra, con apoyo económico del Channel 7. Dirigirá **Yves Fedou**.

➸ Otro que está hasta las manos es **Katsuhiro Otomo**. Además de **Astroboy y El Garage Hermético**, acaba de anunciar su nuevo proyecto cinematográfico: **Kanojo No Omoide**, trilogía animada que presenta un curioso detalle. Cada una de sus partes estará hablada en un idioma diferente. Están confirmados el inglés y el japonés y falta decidirse entre el francés y el castellano.

➸ Los **Estudios Disney** van de remake. **Stephen Hereck** dirigirá la versión con actores de **One Hundred and One Dalmatians** (La Noche de las Narices Frías, 1961), basada en el libro homónimo de **Dodie Smith**. los memoriosos recordarán a Cruella De Vil, una de las pérfidas más logradas del universo Disney. Pues bien, quien interpretará a esta dama es la festejada **Glenn Close**, aunque las malas lenguas insisten con que **Meryl Streep** le robará el papel.

➸ El nuevo film de los historietistas franceses **Jean-Pierre Jeunet** y **Marc Caro** (creadores de esa joyita que es **Delicatessen**) está causando furor en Europa. **La Cité des Enfants Perdus** (La Ciudad de los Niños Perdidos) transcurre en un ambiente atemporal de pesadilla, con una densa historia de un hombre que intenta robar el sueño de todos los niños. Los protagonistas son **Ron Perlman, Daniel Emilfork, Jean-Louis Trintignant** y el propio **Marc Caro**, entre otros. ¿Cuando la estrenan acá?

➸ **The Phantom**, el prototipo del superhéroe creado por **Lee Falk** y **Ray Moore** se larga a la

© KFS

aventura cinematográfica ambientada en los'90. Dirige **Joe Dante** y protagonizan **Billy Zane** (como The Phantom) y la escultural **Cameron Diaz** (como Diana Palmer).

➸ **Cobra**, el manga/animé más conocido de **Buichi Terasawa** vuelve a ser noticia gracias a la coproducción británico-japonesa titulada **Cobra: The Psycho Gun**, largometraje animado que se acaba de estrenar en muchísimos cines del Sol Naciente.

➸ **Claude Berri** (productor del **Asterix** con **Gerard Depardieu**) anunció su nuevo proyecto: **Tintin et La Cité de la Peur**, adaptación cinematográfica de los álbumes **El Templo del Sol** y **Las Siete Bolas de Cristal**. Tanto el guión como la dirección están a cargo de **Alain Barberian** y, al tratarse de un film con actores, en Julio comenzó un casting por toda Francia y Bélgica. Seguiremos informando.

© Hergé

© Miguel Angel Martín

MIENTRAS EN LA DIMENSIÓN PARALELA EL ENVIADO DEL CONDE ENCUENTRA SU FIN, POR PELOTUDO...
¡NO!, NO SOY EL SHO-SHO-CHOGGOTH... CHOTOS O COMO CARAJO SE DIGA ¡SOY CTHULHU! Y ME MORFO HUMANOS PUTOS ¡JA-JA-JA!
¡CHOMP!
CRUNCH! CRUNCH! CRUNCH! ¡GLUP!
MMOOO
DALE BOCA!
¡PROF!
¡CTHULITO! ¡AQUÍ ESTOY! YA ME LIBERÉ DEL TIPO QUE DIBUJÓ REP, NI ME PUDO COGER ESE NABO
¡KARINITA!... ¿ME CHUPÁS LA PIJA?
NO EMPECÉS, DEBO VOLVER A LA MANSIÓN EN LA TIERRA Y MATAR AL CONDE CUANDO DESPIERTE ¿ME ACOMPAÑÁS? YA TENGO LA NAVE...
¡SÍ! Y EN EL VIAJE PODEMOS TENER SEXO ANAL (JE! COMO LE VOY A ROMPER EL CULO ¡DALE BOOO, DALE BOOO!!)
¡ESTÁ BIEN! Y EL VAGINAL TAMBIEN, PERO NO COMO LA OTRA VEZ (IMPOTENTE)
CHUF! CHUF!
CONTINUARÁ...

JUEGOS DE ROL

por Juan Manuel García Carral

Después de varios meses, he vuelto a la sección de Juegos de Rol para continuar con mi santa misión de difundir la religión rolera. Hoy, como estaba comentando en pasadas ediciones, se pondrá bajo examen otro juego de rol que gira alrededor de la ciencia ficción futurista y que está basado en una de las más célebres películas de la historia cinematográfica: El Star Wars RPG.

La primera edición fue publicada en los '80 por la compañía West End Games y reeditada en España por Joc Internacional en 1990.

El universo en que nos permite jugar es el mismo visto en el cine, más unas pequeñas ampliaciones y nos permite confeccionar aventuras al mejor estilo George Lucas. La obra, que abarca en su esquema básico un sólo libro, es el juego de rol perfecto para aquellos que quieran iniciarse en el mundo lúdico, ya que nos ofrece dos rescatables ventajas: Primero y ante todo, un universo archiconocido por todo aquel que se precie de alguna vez haber ido al cine, y segundo, el juego tiene una de las ventajas más grandes que se puede encontrar en un RPG: La simplicidad, (y cabe remarcar que es de envidiar por la mayoría de los otros reglamentos de rol), el sistema del Star Wars es ante todo simple, rápido y fácil de entender, no posee inacabables tablas, no tiene cientos de reglas para cada una de las situaciones y una habilidad aparte para cada acción a realizar, y sobre todo se juega única y exclusivamente con los viejos y añorados dados de seis caras.

© Lucas Film

Pero, vayamos por partes. Lo primero es contestar la clásica pregunta de todo aquel que prueba un nuevo RPG: ¿Qué Puedo Ser? En el Star Wars la gama de personajes a elegir es amplia y refleja a todos los personajes de los films. Entre las más importantes se hallan:

+ Caza recompensas (Bobba Fett).
+ Contrabandista (Han Solo).
+ Wookie.
+ Varias clasificaciones de Jedi.
+ Y otras categorías que recorren razas (Ewok, Mon Calamari) y profesiones (Ingeniero Hurano, Viejo Senador, Forajido, etc.).

Como siempre las categorías están perfectamente balanceadas, sin permitir desproporciones. La generación de personajes es rapidísima (no toma más de 10 minutos): La hoja de datos cuenta de seis atributos básicos (Destreza, Conocimientos, Mecánica, Percepción, Fortaleza y Técnica) y una vez elegida la categoría se nos asignan una determinada cantidad de dados para cada atributo. Por ejemplo, el tener Técnica con 3 Dados quiere decir que, al momento de realizar una acción relacionada con la tecnología, contaré con 3 dados. Acto seguido, se nos dan 7 dados más para que distribuyamos en las habilidades secundarias, es decir aquellas que dependen de los atributos. Siguiendo con el ejemplo anterior tenemos la habilidad de "reparación de naves" dependendiente de Técnica, es decir que ya contará de 3 Dados de base, pero si algún jugador quisiera perfeccionarse en "reparación de naves" podría aumentarla con los dados extra; si le gastase 2 dados tendría la habilidad con 5 dados.

Vamos ahora a la sección de reglas de juego: Cuando un jugador quiere realizar una acción, como por ejemplo disparar a un Stormtrooper, debe ir a la habilidad que refleje esta acción (en el caso de no existir se tomará el atributo que más se acerque). El Master asignará un valor de dificultad básico, le aplicará modificadores y sacará a relucir un número, el cual debe ser superado por la tirada de nuestro rebelde para completar exitosamente la acción.

Entre otros datos varios está la existencia de la Fuerza (la cual sólo puede ser manejada por un Jedi) dividida en Sentir, Controlar y Alterar, que se maneja al igual que el resto de las habilidades. También hay puntos de la fuerza (los tienen todos los jugadores) que permiten durante un round doblar nuestras habilidades y puntos del Lado Oscuro, los cuales son adquiridos por los jugadores después de realizar una acción malvada y al llegar a seis puntos nos uniremos al todopoderoso Emperador y seremos Personajes No Jugadores.

Punto En Contra: Solamente podemos jugar con personajes de la Alianza y estamos obligados a ser buenos, buenos y buenos.

Puntos A Favor: Los Technical Manuals son increíbles y traen extensos detalles de las naves. Hay apéndices sobre las razas de Star Wars. Y por sobre todo, y repitiéndome, la simplicidad y rapidez de juego que agradará tanto a pricipiantes como a veteranos.

En síntesis, un recomendado. Que el lado oscuro los acompañe.

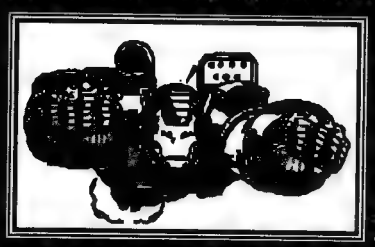
...HITO CEBAMIENTO INFI...

MUÑECOS
por Dr Sax.

Es difícil, siendo coleccionista de merchandising comiquero, no dedicarse seguido al laburo de Toy Biz. Ultimamente, el cebamiento con la onda action-figures ha crecido exponencialmente y pasó a ocupar un lugar cada vez mayor en las comiquerías. En esos lugares (verdaderos templos de adoración) Toy Biz reina a través de las líneas X, Cuatro Fantásticos, Hombre Araña y Iron Man. Aún estamos esperando la aparición de dos líneas más: X-Men 2099 y Bost (perdón, Ghost) Rider.

De lo que se puede ver hoy en día, vamos a tirar un par de datos:

Todas estas líneas poseen un nivel de escultura abrumadoramente bueno, llevado adelante por tipos como Avi Arad y Steve Kiwus. Lamentablemente, los muy chotos han copiado el truquito argento y usan armas ajenas para muñecos nuevos. Por ejemplo: A Dr.Doom le hacen un donatello de la patética armita de Sunspot. A Thanos (idolo!) le encajan la trenza de pelo con masa en la punta (obvio, todo de plástico) de Krule, el External popo que se ligó un buen coñemu; ¿se imaginan a Thanos reboleando una trencita? Blueeergjh! Pese a todo, tanto Thanos como Dr.Doom son dos action figures extraordinariamente copadas. Otras para destacar entre las que andan por nuestros pagos son: Sunfire (con una armadura balinesca pero grossa), Exodus (imponente), Mysterio (con un spray tonto pero original), Prowler y Shocker (perfectas reproducciones de los enemigos de Spider-Man), las múltiples armaduras de Iron Man (que ya comentamos), Hawkeye, Whirlwind y muchos otros. En realidad, toda la línea de Fantastic Four y una amplia parte de las otras son sensacionales, pero se llevan el premio Thing II (con pilotito, sombrero y anteojos, muy caricaturesco, para que se parezca al dibujo animado, pero super-kirbyano!) y uno de los candidatos al Top Ten muñequístico del año: Mojo, con un fantástico trabajo de patas articuladas (por supuesto, el plástico no es un material noble, pero qué se le va'cer).

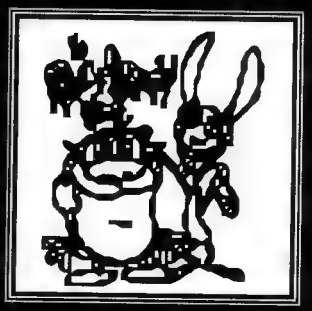

© MEG

Toy Biz, espectaculaaaar! Pero guarda! Warner se prepara para la venganza: muy pronto lanzará su propia línea de muñecos, la Acme Toys, con quién sabe qué personajes de la DC (aunque ya se filtró que se viene un Lobo de aquellos), más los clásicos Looney Tunes, Animaniacs y flia. Fuiste, muñeco!

FIYUS
por Mr Master.

Y sigue el alud de figuritas. Por estos pagos, lo mejorcito que se vio fue la colección de figus gigantes de los Looney Tunes. La de X-Men de Panini, realmente vergonzosa.

Por el lado de los yankis, además de las clásicas trading cards se está imponiendo una nueva movida que pega fuerte: las Power Cards. Estas son más parecidas a un naipe que a una fiyu y sirven para jugar a los juegos de la onda Magic: The Gathering. No me puedo poner acá a explicar el M:TG, pero que alcance con decir que es una especie de juego de rol traducido a cartas y que el sistema de juego ya fue tomado por otras mitologías. Ya hay Power Cards de Marvel, de Image, de Star Trek y muchísimas variantes de la onda "espada y brujería" que impuso el M:TG.

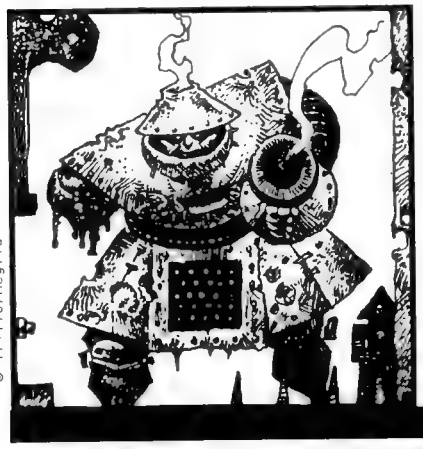


Pero claro, trading cards (o fiyus) habrá por siempre y estamos esperando las colecciones de tres tiras cómicas muy grossas: Blondie, Beetle Bailey y B.C. Además se vienen las cromadas de X-Men, la de ilustraciones de Jim Steranko, las cromadas de Cyberforce, la muy postergada (pero fundamental) colección de Groo, la de Gen13, las metalizadas de Star Wars, un segundo set de Villanos de DC y la absoluta joya: Una nueva colección de 110 fiyus de Ren & Stimpy, incluyendo un sub-set del Dr.Stupid, 18 fiyus con ilustraciones nuevas y las más difíciles de sacar, que son cinco fiyus impresas en acetato con relieve holográfico. Lo más raro de todo esto es que la colección se produjo íntegramente en Australia por una empresa llamada Dynamic Marketing, mientras que Nickelodeon -la dueña de los personajes- se limitó a coordinar la distribución en los EEUU. Hablando de distribución, parace que van a pisar suelo yanki un número muy limitado de cajas, así que esta va a ser una colección hot, pero de posta. Si no me creen, acuérdense cuánto duraron las cajas de la serie anterior cuando desembarcaron en las comiquerías el año pasado. Happy happy, joy joy!

© Nickelodeon

MESA REDONDA

A ESTA ALTURA, YA SABEN COMO FUNCIONA ESTO. NUEVE CRITICOS LEEN NUEVE REVISTAS, CADA UNO COMENTA UNA Y TODOS LE PONEN PUNTAJE A TODAS. EL RESULTADO ES LA GUIA INFALIBLE PARA SABER QUE TIENE CHAPA Y QUE NO, UN SERVICIO INDISPENSABLE PARA LA CARTERA DE LA DAMA Y EL BOLSILLO DEL COMIQUERO.



© Trillo/Meglia

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Gabriel García	Juan M. García Carral	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	Gustavo Secreti	Promedio
Action Comics n. 714	5	5	5	5	4	6	4	7	7	5^{33}
Daredevil n. 334	5	4	7	3	3	7	4	8	8	5^{44}
Ecuador: Caro	7	8	3	5	6	7	6	7	3	5^{77}
Gambit	5	4	4	6	8	6	3	6	7	5^{44}
Leyenda de Madre Sarah n. 2	5	5	6	2	4	7	2	7	8	5^{11}
Lupin n. 359	5	4	6	2	4	5	3	5	6	4^{44}
Metallum Terra	10	7	8	8	7	8	6	10	9	8^{11}
Tess Tiniebla n. 1	8	8	8	5	5	8	7	8	5	6^{88}
Vengance of Vampirella n. 17	4	7	2	4	4	5	5	3	6	4^{44}

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: The Complete Bone Adventures Vol.1 al 3 (Jeff Smith), Versus (Josep Ma.Polls y Josep Ma.Beroy) y The Extremist (Peter Milligan y Ted McKeever).

Diego Accorsi: Swamp Thing Ns 151-158 (Mark Millar y Philip Hester), Green Lantern/Green Arrow Ns 76-89 (Neal Adams y Denny O'Neil) y Epicurus The Sage Vol.1 y 2 (Bill Messner-Loebs y Sam Kieth).

Hernán Botticelli: Hellblazer N.27 (Neil Gaiman y Dave McKean), Understanding Comics (Scott McCloud) y Doom Patrol (todas las de Grant Morrison y Richard Case).

Gabriel García: Enigma (Peter Milligan y Duncan Fegredo), Sandman Midnight Theatre (Neil Gaiman, Matt Wagner y Teddy Kristiansen) y Batman: Gotham by Gaslight (Bryan Augustyn, Mark Waid y Mike Mignola).

Juan Manuel García Carral: Jack Kirby's Heroes & Villains (varios), Hulk Ns 417,418 (Peter David y Gary Frank) y Uncanny X-Men N.25 (Joe Madureira y Scott Lobdell).

Mr.Master: Dr.Fate (miniserie de J.M.de Matteis y Keith Giffen), Mr.E (miniserie de J.W.Keter y John K.Snyder) y Sandman Midnight Theatre (Gaiman, Wagner y Kristiansen).

Dr.Müle: Preacher Ns 4-6 (Garth Ennis y Steve Dillon), Egypt Ns 1 y 2 (Peter Milligan y Glyn Dillon) y Starman N.11 (James Robinson y Matt Smith).

Dr.Sax: Elongated Man (miniserie de Gerard Jones y Mike Parobeck), Legion of Superheroes N.71 (Tom Peyer, Tom McCraw y Lee Moder) y Starman N.11 (Robinson y Smith).

Gustavo Secreti: Untold Tales of Spider-Man N.1 (Kurt Busiek y Pat Oliffe), Cybersix: El Libro de la Bestia (Carlos Trillo y Carlos Meglia) y Batman Adventures N.36 (Ty Templeton y Mike Parobeck).

ACTION COMICS N.714

5

por Andrés Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC Comics. Octubre de 1995. Precio: U$ 1.95.

Y bueno, otro número del montonardo de Superman. El dibujo de Kieron Dwyer no patea ni a favor ni en contra y el guionista David Michelinie hace lo que sabe hacer: cumplir mínimamente con las exigencias de los menos exigentes, presentando historias que no apestan ni deslumbran.

En este número Superman vuelve a enfrentarse al Joker y no, no le llega ni a los talones a la Superman N.9 de John Byrne. Es que -seamos sinceros- dentro del concepto de Superman, el Joker no encaja ni a palos. Si se lo presenta en su aspecto dark, el Joker vuelve totalmente loco al kryptoniano y se pudre todo. Si se lo juega por el lado light, se convierte en un payaso más, apenas un poquito más peligroso (y más ingenioso) que ineptos como Prankster y Toyman. En esta historia no se lo muestra ni muy muy, ni tan tan, no se sabe muy bien qué imagen quieren que se lleve uno del bufón de Gotham.

Y como los guionistas mediocres creen que Joker es sinónimo de descontrol, toda la historia es un poco caótica. La única escena sensata es cuando Jimmy Olsen lo baja al Joker de una piña, con lo cual queda más que claro que el Joker no es para Metropolis y viceversa.

En síntesis, no es un mal número, pero en todo momento resulta obvio que la única razón de ser que tiene esta historieta es la de cumplir con la orden de un capo de la DC que un día decidió que tiene que salir un comic-book de Superman por semana. Si no, no se justifica.

© DC Comics

DAREDEVIL N.344

8

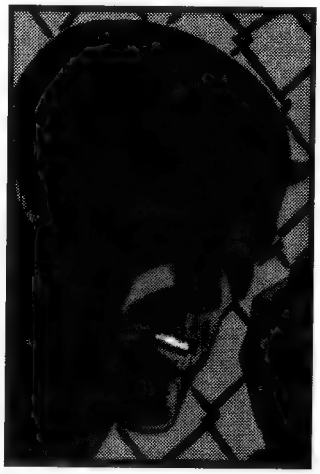
por Gustavo Secretti

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Septiembre de 1995. Precio U$S 1.95.

Daredevil es uno de mis personajes favoritos del Universo Marvel. Esta predilección no se la ganó debido a sus poderes, a su origen o a su traje. Todo eso es secundario en este y cualquier comic. Lo importante son las historias. Y a lo largo de los años, Matt Murdock vivió situaciones memorables de la mano de narradores como Frank Miller y Ann Nocenti. Este número -escrito por el prolífico J.M.De Matteis y dibujado por Ron Wagner- tiene el sabor de aquellos grandes momentos del pasado.

Old Soldiers -tal es el título del capítulo- es la segunda parte de Over The Edge, la saga que involucra a algunos de los héroes agresivos y sirve para introducir la nueva línea editorial Marvel Edge. La historia avanza sobre la venganza que Frank Castle (The Punisher) ejecuta sobre Nick Fury, pero no se limita a los habituales tiroteos y puñetazos. Enfrenta a los personajes con los fantasmas de su pasado: con lo que fueron, con lo que pudieron ser y con lo que, finalmente, son. Aquí hay mucho más que sangrientos y rudos soldados; hay seres que sufren por la violencia que ellos mismos encaman.

La publicidad promete que un "personaje mayor" de Marvel morirá al final de esta saga, que se sucederá en Ghost Rider, Hulk, Dr.Strange y el especial Double Edge Omega. Esto servirá, seguramente, para elevar las ventas. Por suerte esta vez los lectores encontrarán algo más que una simple estrategia de marketing. Encontrarán una buena historia.



ECUADOR: CARO

6

por Juan Manuel García Carral

Album de 52 pág. a color, publicado por Norma Editorial. Agosto de 1995. Precio: 1.100 ptas.

El Protagonista de Ecuador, un hombre conocido solamente como Dereck, pertenece al prototipo del antihéroe; borracho, jugador y pendenciero, pero a la vez con un alto código moral y siempre dispuesto a ayudar. Su única posesión es un pequeño y destartalado barco, cuyo alquiler es lo que le permite participar en sus tropicanas aventuras y al mismo tiempo conseguir el dinero para el alcohol.

Los escenarios a los que nos traslada son los del Africa, donde yacarés e indígenas abundan en cada rincón, donde la jungla y los mafiosos son un peligro a cada instante, donde sólo un duro o un loco viviría. La trama de la obra es clásica y no aporta mucho. Nuestro héroe, cubierto de deudas, debe aceptar conducir un viaje a una región atestada de salvajes con el objetivo de recuperar un cargamento de diamantes. Dentro de la tripulación que debe llevar, se encuentra una joven y hermosa muchacha, Caro, la cual irá encontrando en Dereck, primero alguien a quien respetar dentro del viciado mundo en que este habita, para más tarde enamorarse de él.

Esta obra, "Caro", es aparentemente la primera de tres, seguida por "Katale" e "Intikam". El dibujante y guionista es Dany, muy realizado en lo primero, pero flojo en lo segundo, ya que cada personaje parece sacado de alguna de las películas del Africa y el argumento no ofrece ningún misterio (para no decir que es casi evidente y sabemos como va terminar), sino que es completamente carente de originalidad. En el dibujo no encuentro nada para criticar ya que es muy decente. Solo se puede decir que declina en el final de la aventura.

En síntesis, nada que aporte algo nuevo al género y que se puede vivir sin leer.

© MEG

© Editions du Lombard

GAMBIT

4

por Diego Accorsi

Album recopilatorio de 100 páginas, publicado por Marvel Comics. Agosto de 1995. Precio: U$ 12.95

Para resumir este libro basta una palabra: mediocre, con M de Marvel. "Gambit" es la recopilación de la miniserie homónima de 1993, escrita por el paupérrimo Howard Mackie (aaaarghl), dibujada por el mediocre Lee Weeks y entintada por el -en este caso- esmerado Klaus Janson (que termina salvando a Weeks).

En este teleteatro con superhéroes se sigue dando vueltas con el pasado de Gambit, pero como siempre, no se descubre nada nuevo. El ambiente y las ideas se desprenden de la X-Men N.9 en donde nos presentan a la esposa del cajún (Belladonna), las banditas de los Asesinos vs.los Ladrones y todo lo que los que vieron el capitulito de X-Men Animated ya saben.

Por supuesto, junto a Gambit corre a la aventura su amor imposible, Rogue y oh, sorpresa, Belladonna no murió en la X-Men 9! Para colmo de males, el guión gira en torno a un elixir de la vida que puede resucitar a los muertos! Yo sabía que en los comics en general (y en Marvel en especial) la muerte es un hecho absolutamente circunstancial y pasajero, pero la existencia de un líquido que resucita muertos ya es una tomada de pelo. Me gustaría darles un ejemplo de qué personaje de Marvel muerto hace mucho tiempo se podría llegar a resucitar, pero todos los que se me ocurren ya están vivos de una manera u otra (hasta Julien, el hermano muerto de Belladonna reaparece como el patético villanito principal en esta miniserie).

La peor escena, que linda con el territorio de la burla, es cuando Gambit se apreta a Candra - la extemal inmortal, otrora amante del X-Man "cool"- y sin que ella se dé cuenta, le saca el tubito con el elixir de entre las tetas. Patético. ¿Qué más se puede esperar de Howard Mackie? Ya les digo, Janson salva al dibujo y nada más.

© MEG

LEYENDA DE MADRE SARAH N 2

2

por Dr.Müle

Comic-book de 36 páginas en blanco y negro, publicado por Estudio Manga. Agosto de 1995. Precio: 2.90 $.

GRRAAAARRGHH!!! ¿Porquéeeeee? ¿Por qué yo, Belcebú? ¿Por qué a mí? Si, ya lo sé, por sorteo...

Podría llenar páginas enteras hablando mal de esta berretada nipona para venderle a los giles de occidente, pero es demasiado fácil. Es manga. Y este es uno de esos ejemplos del pésimo manga, del comic hecho como chorizo por un artista que una vez hizo algo bueno y por exigencias del mercado produce cualquier cosa. Encima, esta vez Otomo ni tiene ganas de hacer el dibujo y pone a un clon a calcar sus monitos (Takumi Nagayasu). "Oooooh, Otomo, el de Akira". En primer lugar, Akira no es gran cosa. Y esta Leyenda de Madre Sarah es patética. Ya me cansé de futuros post-apocalípticos y de mangas berretas.

Esta publicación es, sin lugar a dudas, o el resultado del cebamiento personal de unos jóvenes con unos dineritos en los bolsillos, ansiosos por publicar algo que les gusta, o la posibilidad de avechuchear a los cientos de salames que se babean "mangaa, mangaa, voy a estudiar japonés para leer mangas originales, Japóooon, animéee, mangaa, Akira, viva el mangahhhh". Conociendo a los responsables, Pablito Muñonez y Cia., me inclino por la segunda opción. Teniendo en cuenta que lo más probable es que Otomo jamás vea un mango por esta publicación y que el número 1 eran 36 páginas en blanco y negro a $ 3.90 en un papel cercano al higiénico, podríamos afirmar la teoría de "publicamos manga para avechuchear cebaditos". Pero no olvidemos que en Argentina ya existe la triste tradición del "editor" salame que publica lo que le gusta a él sin importarle las consecuencias, con el consuelo imbécil de salir "a empatar". Con un poco de suerte se acabarán estas berretadas y yo voy a estar allí aplaudiendo, cuando ello caiga.

© Otomo

LUPIN N.359

5

por Mr. Master

Revista de 68 páginas en blanco y negro, publicada por Ediciones G.D.S. Agosto de 1995. Precio: 2.00 $

Uy, qué difícil es esto! Estoy ante una revista que no me mueve un pelo y, sin embargo, no puedo decir que está mal hecha, porque no es así. Si uno piensa que la Lúpin está pensada para chicos de 7 a 11 o 12 años, el resultado no está para nada mal. Los dibujos son correctos (con algunos buenos momentos, sobre todo en las historietas de Guerrero), los personajes resultan relativamente simpáticos y las actividades manuales que propone la revista darán, sin duda, mejores frutos que tres o cuatro horas de mirar tele y jugar a los fichines.

Los guiones de las cinco historietas que componen este número tienen fallas a rolete y hacen agua por donde se los mire. Eso sí, son fallas que les detecta uno (que es zorro viejo) y que seguramente pasarán desapercibidas entre los chiquilines. El guión más rescatable es, a mi juicio, Aventura en el Tiempo, diez paginitas cuasi-metafísicas escritas y dibujadas por Dol y protagonizadas por Resorte.

Lúpin, una revista de historietas que lleva la friolera de 30 años en la calle es, a pesar de sus carencias y sus limitaciones, un producto fiel a sí mismo y una forma distinta de que los más chicos se metan en el mundo del comic. Distinta porque es argentina, porque no especula con el bombardeo de la tele y porque, a pesar de ser de aventuras, tiene un grado de violencia sorprendentemente bajo. Ojo, no digo que me guste. Digo que no está mal.

© G.Guerrero

METALLUM TERRA

8

por Gabriel García

Album recopilatorio de 56 pág. en blanco y negro, publicado por Doedytores. Agosto de 1994. Precio: 7.00$.

Oh! Lector que tomas esta historieta como si fuese una más, escúchame.

Oh! Lector que crees que todo lo has leído y que nada puede sorprenderte ya. Oh! Lector...atiéndeme. Toma esto como un consejo. Préstale atención a cada globo, cada letra, cada palabra por más insignificante que parezca. Ve lentamente de lo pequeño a lo gigante y vuelve atrás; detente en cada línea trazada en el dibujo. Memoriza cada cuadro, con cada uno de ellos cierra tus ojos, imagínate allí, sé protagonista. Fúndete con la secuencia. Deja que tu mente flote entre dibujo y poesía. Disfruta.

Cuando lo hayas hecho; cuando termines y no antes, descansa. Escóndete luego entre chatarras, cacerolas, metales tirados por ahí. Recógelos uno por uno, amontónalos y provéelos de vida. Comprueba si eres capaz de darles (aunque más no sea) un poco de lo que Mazzitelli y Alcatena hicieron con ellos. Entonces, y sólo entonces, comienza a juzgar el trabajo realizado; si el dibujo está bien o mal, si sobra algo; relátate la historia a ti mismo para descubrir pequeños errores. Cuando termines, exhausto, da tu veredicto. Si coincides conmigo será: PLACER. Porque el dibujo es y será por siempre hermoso, delicado, fuerte, agresivo, adorable, dinámico, creíble e increíble, todo junto. También por el guión, claro, porque es mágico y caótico, porque tiene encerrado en sí historias de vida, amor, muerte, lealtad, traición, todas emociones humanas que nadie se encuentra exento de sentir.

EMOCION. Por la primera historia, que contiene una fuerza narrativa sólo comparable a una buena poesía. Porque junto a ella y su hermosura convive la violencia que desata la codicia, la traición.

Por todo esto, mi veredicto final será culpable. Culpable por ofrecer historias llenas de humanidad, aunque transcurra entre chatarras. Culpable por hacerme recordar, aunque sea por segundos, lo valiosas que son las pequeñas cosas que nos da la naturaleza. Por todo esto (dejando de lado su nueva tapa, ajj!), Muchas Gracias.

© Mazzitelli/Alcatena

TESS TINIEBLAS N. 1

8

por Hernán Boticelli

Comic-book de 28 pág. en blanco y negro, publicado por Camaleón Ediciones. Agosto de 1995. Precio: 250 ptas.

Lo primero que quiero destacar de este N.1 de Tess Tinieblas es la originalidad con la que combina distintos elementos. La forma en que está contada la historia (la cacería de un Cupido muy turro) y la relación entre los extraños personajes es tan original como atractiva.

Tess, Elmo, Mr.Bolon, el Cupido y la mayoría de las criaturas y situaciones que pueblan este comic son comparables a las buenas historias de "onda Vertigo", pero reemplazando lo morboso, lo truculento y lo denso con un humor fino, mucho surrealismo, acertadas y agradables dosis de sentimentalismo y buena acción.

El dibujo es elástico, ideal para exagerar las expresiones y movimientos de los personajes. La solidez de la línea y el correcto uso de blancos y negros se destacan tanto en los momentos de acción y delirio como a la hora de plasmar profundos sentimientos.

Como reza en su editorial, el autor Germán García ha abrevado en varias y reconocibles fuentes pero, en vez de refritar un pastiche, ha creado una obra nueva, fuerte, sencilla y atractiva. Una historieta amable, que nos deja con ganas de más.

© Germán García

VENGEANCE OF VAMPIRELLA N.17

3

por Dr. Sax

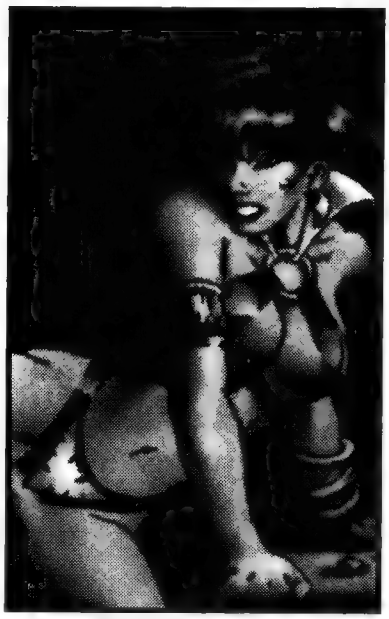
Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Harris Comics. Agosto de 1995. Precio U$ 2.95.

En la época en que a Vampi la publicaba Warren (1969-88) había algún número de Barry Windsor-Smith, tapas de Frazetta y un promedio artístico alto. Pero además los guiones eran (para aquellos tiempos) muy buenos. Salvo el inexcusable origen de Vampi (en Draculon; no pregunten), sagas como la pelea contra Drácula y el Culto del Caos fueron clásicas. Se caía un poco el truquito de la vampirita buena que zafaba con la bati-sangre sintética, pero eran los '60, vieja, ¿qué querés?

En 1992 la editorial Harris relanza a Vampirella, comenzando con la locura de los comics de Bad Girls y, en general, logra vender bochas a fuerza de dibujos de minones y ahorrándose el pago de guionistas decentes, total, para qué...

La saga Mystery Walk (Sniegoski en los guiones, Sharpe en las tetitas y culitos) es un intento por darle un background vertiguesco a un comic tipo Youngblood, o una base retorcida, mística y con chapa (todo muy bíblico, Adán, Eva, el Cielo, el año 3500 AC, Egipto, sarasa) a un comic de masita (Adán hace del Profe X).

Muchachos, hagan una fotonovela con la nueva modelo que hace de Vampi. Armen un team-up con Killing y déjense de joder. Para colmo, en la última página aparecen tres refugiados calcados de los X-books. Conclusión: Inviertan los 2.95 $ de tapa, cómprense Starman y les sobra para un caramelito, nenes.



© Harris Comics

FUERA DE JODA

POR CARLOS TRILLO

S O B R E G U S T O S

Me gusta escribir algunas cosas: Uno, las historias de costumbres urbanas, subrayando a veces con trazos más gruesos las torpezas y la pequeñez de nuestras mezquindades cotidianas; dos, las que incorporan algún ingrediente fantástico a la realidad más pedestre; tres, las que especulan sobre cosas que ocurrirán mañana a la mañana.
No me gusta escribir otras: Uno, las historietas de guerra; dos, esas con ricos y poderosos (tipo Dallas) que son tan aburridas; tres, las históricas con cierto tufo didáctico que, como las películas de Cecil B.De Mille, se amparan en acontecimientos grandiosos de la historia humana para ocultar la falta de ideas sobre la vida de la gente.
De chico me gustaba el Pato Donald, aunque muchos años después supe que lo que me gustaba del Pato Donald era Carl Barks. También aquel período del comic italiano en la Argentina, con el Misterix de Campani y Ongaro y el Sargento Kirk que dibujaba Pratt (y daba, al mismo tiempo, comienzo a la monumental obra de Oesterheld).De chico no me gustaban Superman, ni El Corazón de Juliet Jones, ni Blondie, ni Rip Kirby aunque la dibujara Alex Raymond.
Del comic europeo me gustan muchas cosas: aquellos inolvidables episodios de 20 páginas del Corto Maltés;
el Torpedo de Abuli y Bernet; el Astérix escrito por Goscinny, el criterio con que en Italia se encara el comic popular, con autores enormes como Alfredo Castelli y Tiziano Sclavi. Me encanta Squeak the Mouse y algún día Matt Groening pagará derechos de autor por haber convertido a esta obra de Mattioli en los Itchy & Scratchy de The Simpsons.
Del comic europeo no me gustan las infinitas copias que se hacen en Italia de los grandes personajes populares. Ni Tintin, aunque tenga dibujos de Hergé.
No me gusta el adocenado comic norteamericano que asesina -en ridículas operaciones de marketing que no tienen en cuenta la creatividad de quienes lo escriben y dibujan- a sus personajes para resucitarlos a la semana siguiente con el único fin de impedir la indiferencia del público.
Me gusta cuando el autor sobresale por sobre la mediocridad. Ejemplos, el Batman de Frank Miller, el Watchmen de Moore y Gibbons, El Alto Costo de la Vida, de Gaiman, en la generalmente obvia Sandman.
No me gustan los traductores irrespetuosos que tratan con ligereza los textos, los títulos, las intenciones de los autores.
No me gustan los textos didascálicos superfluos del tipo "lágrimas de dolor brotaron de sus ojos ardidos" mientras el dibujo muestra al personaje llorando. La historieta argentina ha abusado de este recurso absurdo.Me gusta menos el manga adocenado que el comic norteamericano adocenado.
Me gustan los comics de autor. Y con eso no me refiero sólo a esos álbumes suntuosos que se publican en Francia, ni a las ediciones Prestige, ya que creo que todo comic es de autor. Y que los grandes autores son aquellos que, trabajando para un editor masivo, saben ensanchar los límites que plantea la exigencia del mercado, aquellos que transforman las estrecheces en virtudes.
No me gustan los editores que sólo piensan en sacarle el jugo al pobre Superman (por poner el más patético de los ejemplos mundiales) sin permitir nuevas voces personales para contarlo y permitirle reaccionar ante la kryptonita del marketing.
Me gustan los editores inteligentes que combinan la masividad con la calidad, permitiendo libertad de expresión a los creadores.
Me gusta pensar que los derechos de autor son también derechos humanos.

Sgto. Kirk © Hugo Pratt/Oesterheld
Torpedo © Bernet/Sánchez Abulí
Tintin © Hergé/Moulinsart
Asterix © Albert Uderzo
Superman © DC Comics

CORREO

por Andrés Accorsi

Qué tal, tanto tiempo! ¿Cómo terminó ese invierno? Al no salir el mes pasado, se nos acumularon muchísimas cartas, así que trataré de contestar todas las que pueda. Desde ya, mil disculpas a todos. A mí tampoco me causa gracia estar publicando cartas de Abril, pero es preferible esto a contestar sólo algunas. Allá vamos.

Nuestro incansable corresponsal cordobés, José Luis Boterberg, inicia su carta pidiéndole disculpas a Diego y reconociendo su error en la polémica (iniciada por el propio José Luis) acerca del funcionamiento de las naves y los vehículos de la Fuerza-G. Para nombre de esta sección, José Luis propone Hot Lines o Fuego en el Buzón. No me gustan ninguno de los dos, pero seguí intentando. José Luis también manifiesta su disconformidad con el crossover WildStorm Rising y cuenta que hace poco se esguinzó tratando de reproducir una de las poses de los personajes de Jim Lee. Como si esto fuera poco, dice:

"La sección Fuera de Joda me mata, me alucina, me fascina, etc., etc., etc. Cuando la leí por primera vez en el N.8 me encantó, y ahora que la volví a leer en el N.10, se convirtió definitivamente en mi sección favorita. Creo que abre un espacio para el debate y la meditación. Estoy 100% de acuerdo con Diego respecto a la rivalidad entre los comiqueros de Marvel y DC. Faltaría que algún día saliera en el diario "Comiqueros de DC asesinan a dos comiqueros de Marvel". Odio también a los giles de los clubes anti-Marvel, al Vengador Marvel y sus seguidores, a Question y a todos los demás que lo único que hacen es tratar de sacar debates estúpidos de la nada. A mí, por ejemplo, me gusta X-Men de Marvel (aunque hoy por hoy no sé si está tan bueno) y me gustan las Ligas de la Justicia y odio, por ejemplo, a Superman por ser un héroe de plástico. ¿Alguien vio alguna vez a un tipo que no vaya al baño o que se le paren 20 minas de Playboy en bolas y diga "No! Yo debo ser fiel a Lois Lane!"?. Me enferman los paladincitos que luchan por el Bien, la justicia y la paz, y odio a los que matan seres vivientes porque ellos son los machos, los duros y nadie les toca el culo.

Entonces, ¿qué hacemos si tanto en Marvel como en DC hay de esto?. Muy simple, se busca lo mejor de las dos. Y mientras los giles se pelean por sus editoriales, los directivos de estas destapan un champagne por las ventas de Batman/Punisher. ¿Por qué no aprenden de las editoriales, que se unen por el sólo hecho de avechuchear a los giles que se pelean por cuál es mejor?".

Bueno, gracias por tu opinión, José Luis, y tratemos de que la patética polémica Marvel vs.DC no se nos instale en esta sección.

Dibujo de Rubén Gaona/Gambit es © MEG

Gente de Comiqueando:
Tengo el N.10 de su revista y es una masa, como siempre, sobre todo las notas de Batman y Robotech y el comic de Cybersix. Pero no escribo por esto, sino para saber qué tienen contra Milestone. La susodicha editorial aparece sólo tres veces en 10 números, una vez en el N.1 mencionada dentro de la nota del Super-tonto (Worlds Collide) y nueve números después en Fuera de Joda y en Mesa Redonda.
En cuanto Mesa Redonda, Deathwish sacó esa nota baja por el simple hecho ser el N.4 de una saga de cuatro partes y sin leer los Ns. anteriores no se entiende. Es como leer Watchmen N.12 o V for Vendetta N.9 o Swamp Thing Saga sin leer lo anterior. Inentendible. Y lo de entender inglés es relativo. Es como darle a un yanki la última parte de la saga de Cazador sin que sepa quién es Melkor.
En cuanto a Fuera de Joda, lo que dice ahí sobre Milestone le hace muy mal al comic en general. es como decir que Marvel es una mierda porque tiene títulos malos (Blackwulf, los no-sé-cuántos títulos de Spider-puto-Man, etc.) sin decir que tiene títulos buenos (Hulk). Entonces, alguien que nunca leyó Milestone, no lo compra porque piensa "No lo compro porque en Comiqueando dijeron que algunas de Milestone son una mierda pero no dijeron cuáles son" y así se pierden cosas impresionantes

como Blood Syndicate, Icon, Static o Hardware, así que aclaren de cuales hablan.
Ah! Y en el N.6 dijeron que Anima puede ser interesante y ahora dicen que no. Decídanse.
Me despido como dicen los del Blood Syndicate. Thicker than Blood.

Adrián Micelli. Capital.

Ey! Tranqui, fiera! Ya dijimos que hay varias series de Milestone que nos gustan mucho! Y además, ¿por que presupones que ninguno de los críticos de la Mesa Redonda leyó los tres primeros números de Deathwish? Yo te puedo asegurar que los leí. Y lo de Anima es una simple diferencia de criterios. En el N.6 yo dije que Anima podía ser interesante y unos meses después, y con varios números mas publicados y leídos, Diego opinó que para él la serie era chota. ¿Como es la cosa? ¿Yo estoy obligado a cambiar mi opinion porque a Diego no le gustó algo que para mi pintaba interesante? ¿No podemos disentir entre nosotros?. Te dejo la duda. Y aguante Static!
Pablo Rodriguez, de Tucumán, manda una carta larguísima criticando milimétricamente mi nota sobre el dibujo animado de X-Men que se publicó en el N.7, dice que la tapa de X-Men de ese mismo número es horrorosa, hostiga tremenda e inmerecidamente a The Legendary Mummy y dice que le gusta el Suplemento X-Men, pero quiere que mejoremos las fichas de Poder Mutante. A nosotros nos parece que están bastante bien, pero vamos a ver qué se puede hacer. Gracias, Pablo y espero que cumplas tu amenaza de volver a escribir.

Amigos de Comiqueando:
Yo solía comprar la Wizard cuando llegaba (milagrosamente) a una librería de Bariloche, hasta que de un día para otro, dejó de llegar. Cuando, hace meses, salió el aviso de Comiqueando en las de Perfil (de las cuales soy coleccionista desde sus Outsiderianos inicios) estuve esperándola como tres meses, hasta que me avivé de que sólo la distribuían en Buenos Aires. Poco después, un amigo me comentó que Comiqueando era en blanco y negro. Entonces me dije "No me estoy perdiendo nada"
Uno o dos meses más tarde, en un correo de Perfil salió publicada su dirección y decidí escribirles, por las dudas. Me sorprendí muchísimo cuando, después de sólo una semana, la gente de Comiqueando me había contestado y mandado un poster joya (aguante Mauro Cascio!!!) junto con la lista de los números que habían publicado hasta ese momento. Después de pensarlo unos 10 o 15 segundos, decidí pedirlos todos y pensé "Espero no estar gastando guita al pedo".
Esperé ansiosamente una semana y cuatro días contando cada minuto, esperando y esperando. Cuando finalmente llegaron, todos mis miedos se disiparon porque comprobé que Comiqueando tiene tanta o más chapa que la Wizard, con la única diferencia de que está en criollo y en blanco y negro.
Ustedes se preguntarán el por qué de mis miedos a que la revista fuera chota. El tema es el siguiente habiendo en los kioscos revistas como Top Kids, Reina en Colores y Big Magazine en las que predominan las boludeces, o revistas de videojuegos que son asquerosas, era poco probable que saliera un producto bien hecho. Pero, por suerte, la revista es una masa total y felicito doblemente a todos los miembros del staff por enseñarme que todavía hay gente que quiere y puede hacer las cosas bien. Bueno gente, espero que la carta no les haya parecido muy boluda. Lo que pasa es que soy medio madera pa' redactar, vio? Que la Fuerza los acompañe (sí, soy otro obsesionado con Star Wars).

Javier Paredes. Bariloche, Río Negro.

Después de este conmovedor testimonio, no puedo menos que agradecerle a Javier y prometerle a todos los demás que esta carta no la inventamos nosotros.
Agradezco también a los muchachos del fanzine Real Deal (una de las mejores publicaciones subte de Los Angeles), que me mandaron su N.4. Pulenta como siempre.

Amigos de Comiqueando:
La revista está muy buena, tiene todo tipo de cosas muy interesantes. Con respecto a que hay comics buenos o malos, me parece que están un poco errados, ya que para mí, todos los comics son buenos. Ahora si te gustan o no, es otra cosa. Bueno,

voy a dejar que otro comiquero dé su opinión. Chau y aguante el Dr.Sax que es de Argentinos.

Darío Piñón. Capital.

Cortita pero interesante, la carta de Darío. ¿Así que todos los comics son buenos, así, lisa y llanamente, sin grados, ni escalafones ni distinciones? Realmente lo dudo. ¿Qué opina el resto?. Ahí El Dr.Sax todavía está saltando de alegría por haber encontrado a otro hincha del club de sus amores. No es para menos, no?

Querida Barra:

Acá estoy otra vez, pero no te asustes, Andrés, que no voy a elogiarlos. Sólo intentaré meterme con la carta de Federico Reggiani. Si tengo que ser sincero, no pude pescarle la onda. No soy tan culto como para contestar tan bien como él (no hay ironía, sólo sinceridad), pero al menos, cada vez que lea el N.7 de Comiqueando, no me morderé la lengua. No sé qué fue lo que me molestó de dicha carta. Puede ser ese tufillo entre sobrador y "estoy más allá" que percibí. Si no es así, si es sólo idea mía, pido disculpas. Vayamos por partes, dijo Jack.

En primer lugar, no creo que todos los lectores de comics tengamos (me incluyo) "falta de perspectiva". Creo que una gran mayoría conoce otras "producciones culturales" aparte de los comics y es por compararlos que se elige leerlos. Seamos realistas: hoy por hoy, los que tienen menos de treinta (y conozco a varios que pasaron esa barrera) reciben más estímulos para entrar a una comiquería a comprar WildCATS o algún clon similar, que para ir al Colón o leer a Sábato. Ojo! No estoy generalizando ni diciendo que esto sea malo. A lo que quiero llegar es que a muchos (por no decir todos) no se les enseña que hay opciones más allá del rock, el comic y las películas de Rambo, pero son los menos los que se quedan conformes con eso. Hasta ahora, cada vez que me encuentro con los lectores de comics que conozco, están discutiendo sobre otras "producciones culturales". No sé si quedó claro.

Otra cosa que me..¿molestó? ¿motivó?, es lo de llamar a algunos artistas "genios", "maestros", "idolos"... Realmente, Fede, que te preocupes por algo tan irrelevante... Uno sabe quiénes son "genios" de verdad: aquellos a quienes uno admira! No te olvides de que los comics son parte de un mercado en el que hay pa'todos los gustos. ¿Te gusta Miller? ¿Te gusta Neal Adams? ¿McFarlane? ¿Te gusta la Patoruzito? Para aquellos que les gusta, son ídolos! Son genios! No necesitaron/ amos compararlos con nadie (salvo con los ídolos de otro!). Tu preocupación por elevar al comic para que aquellos que lo desprecian vean que es una forma más de llevar cultura me parece una pérdida de energía. Quiero decir que me parece bárbara tu intención, pero no sé si tu actitud contribuye más a relegar al comic a un pequeño grupo que a masificarlo. En este sentido, creo que Comiqueando, sin prisa pero sin pausa (diría mi abuela) podrá conseguir mejores resultados.

Para terminar contigo (fue un acto fallido), refiriéndome a tu carta del N.10 te diré (parafraseando a un "genio": Quino) que lo que decís es tan cierto que no sirve para nada! No, mentira, era un chiste... Pero te recomendaría que la leyeras. Me dio la sensación de que te contradecías.

Y me despido, no sin antes aclararle algo al Oráculo. Tengo que pedirle que revise sus archivos. Si hubo una adaptación al comic de El Señor de los Anillos. La publicó Toutain en 1979, con tapas de Luis Bermejo y es más difícil de conseguir que la Action Comics N.1. De nada. Hasta la próxima carta.

Jorge Giovachini. Chapadmalal.

Dibujo de Leonardo Manrique Gaitore/Magnetto es © MEG

Mil gracias por tu aporte a la polémica, Jorge, y por el dato que se le escapó al (casi siempre) omnisciente Oráculo. De todos modos, hace mucho que no recibo cartas de Federico Reggiani, así que, por ahí, no compra más la revista y todo tu esfuerzo resulta en vano. Pero ojo que, en una de esas, me equivoco y viene una respuesta. Hasta pronto.

Desde Chile nos escribe Dan Rodríguez Gutiérrez, alias Spartaco, que (en una carta desbordante de faltas de ortografía) se queja por las pocas posibilidades que tienen en su país los dibujantes alternativos que recién empiezan. Ojo, Dan, que acá estamos igual o peor. Además nos felicita por la revista, especialmente por el Suplemento X-Men y los comics de Cazador. Gracias y saludos a todos los comiqueros del querido país vecino.

Matías Benetti, de Capital, dice que la revista es excelente, felicita por el Suplemento X-Men y el reportaje a Todd McFarlane y, completamente cebado con Cybersix, dice que es un nuevo orgullo nacional y nos pregunta a qué época del personaje corresponde el material que estamos publicando. Estos episodios son parte de la etapa que va entre lo que se publicó en Puertitas (luego reeditado en libro) y Secuestro en Meridiana, que es la primera novela de 90 páginas. A esta misma época corresponden los capítulos que integran la Edición Platino. ¿Se

entendio? Gracias, Matias, y volvé a escribir.
Leonardo Senatore, de Capital, cebado de Superman, Batman y Cazador, anda buscando un guionista con onda superheroes para ponerse a trabajar. Los interesados pueden escribirle a Lautaro 914, Codigo Postal 1606, o llamarlo al 632-6173.

Hola!
Yo de nuevo. Quiero felicitarlos especialmente por la seccion Fuera de Joda, por el reportaje a Stan Lee, por la tapa del N.11 y por Caida y Retorno del Caballero Negro. Sigan asi.
Lo que no me copa son las pequeñas distracciones, tales como errores de imprenta, subrayados desubicados (Mesa Redonda N.11) y hasta algunos errores de ortografia (acentos mal ubicados, la frase "he enroscarte el cerebro", etc.) que crean una sensacion de desprolijidad y hasta de abandono. Y ya que estamos, ¿"Y como dijo Walt Disney, yo no me caliento más"? ¿Que es esto? ¿Una regresion nostálgica a los chistes pavos? Espero que sólo haya sido un lapsus.
Pasando a otro tema, me gustaria decirle al Sr.Bruno Jorge que a algunos lectores nos gusta el Correo tal como está. No nos parece tan dificil hallar algo bueno y en realidad no lo buscamos, porque esta sección no está hecha para dar cátedra sobre comics ni para escribir cartas magistrales, sino simplemente para que los lectores tengamos voz en la revista.
Bueno, voy terminando. Me pareció muy buena la idea de la Lista 666, aunque -si me permiten la pregunta- ¿donde está el 30% femenino? Me hubiese gustado ver a Hiedra Venenosa, Cheetah, Cachavacha y Dark Phoenix como candidatas. Bueno, besos para todos y Feliz Primer Año!

Paula Gomez. Capital.

Gracias por los saludos, los elogios y la defensa de esta modesta sección. Respecto de los errores de la Mesa Redonda del N.11, ya pedimos disculpas en el N.12 y si, a veces por laburar a los santos flatos se nos pasan ese tipo de distracciones. Creeme que cuando las pescamos, nos da tanta bronca como a vos o más. El chiste de Walt Disney está ahí porque me gusta y como una especie de homenaje a Los Vergara, que son amigos de la casa. Y lo del 30% femenino lo pensamos, pero después lo descartamos. En ultima instancia, esto era una lista comiquera y en el mundo del comic (mal que nos pese) las mujeres no llegan ni al 10% del publico lector. ¿Que se le va a hacer? Hasta la proxima. Pau.
Al grito de "Muerte al Manga y larga vida a Darkseid", Ignacio Fernández Poupy, de Capital, escribe felicitándonos por la revista en general y por Cybersix en particular, mientras pide notas sobre la Edad de Oro del comic argentino y reportajes a Frank Miller y Brian Bolland. Paciencia, Nacho, que todo llega. Segui escribiendo.
Marcelo Prado, de Villa de Mayo, nos deleita con sus historietas en fotocopia y nos manda una carta felicitándonos por el cumpleaños de la revista, por los reportajes y por Cybersix, que son sus secciones favoritas. Tambien recomienda a todos los comiqueros la lectura de los dos tomos de La Casta de los Metabarones (Jodorowsky y Juan Giménez) y Creature y Carnivore, dos albumes de Eleuteri Serpieri protagonizados por la voluptuosa Druuna. Mil gracias por tu buena onda, Marcelo, y hasta pronto.
Y se acaba, nomás, el espacio de este mes. Los invito a seguir mandando cartas, dibujos, votos para los Top Tens y el Bottom Ten, consultas para Juan Zanotto, preguntas para el Oráculo y trabajos para nuestro Concurso. El mes que viene estaremos aqui mismo, contestando más cartas. Nos vemos.

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

por Hernán Botticelli

Soy la espada negra. Oculta bajo la oscura y temible ciudad de Shamballah, he aguardado pacientemente la llegada de un brazo valiente que sacie mi sed de sangre, ya que sólo dominándome podrá alguien gobernar Shamballah y el mundo.

Pero un día la tierra tembló anunciando el nacimiento de Zephyd, el hijo de la roca. Fue parido maduro, ya hombre, y destinado a buscar la olvidada Agharti, la ciudad de la luz, perdida en el mundo de los hombres. Sólo su brazo podría empuñarme y sólo su espíritu encontraría Agharti. Shamballah y el mundo, o Agharti. Tal elección era su destino.

Para aprender y decidir, Zephyd lanzose a recorrer el mundo de los hombres. Así conoció la traición y la violencia al salvar a un esclavo que, una vez libre, intentó matarlo para que ocupara su lugar. Aprendió la mentira y el fanatismo al toparse con un viejo monje y sus bestias, al servicio de un falso dios. Supo de la cobardía, el miedo y la ambición al librar de las huestes de Shamballah a un pueblo que no quería ser salvado. Se encontró con el horror peleando contra los cadáveres de viejos guerreros y finalmente cruzose con los cuatro señores del mal y aceptó el reto de marchar hacia la ciudad de la oscuridad. Allí enfrentó a los demonios y a sus seguidores al negarse a sacrificar a una inocente.

La violencia de la lucha lo arrojó directamente a las profundidades de la ciudad, y allí nos encontramos. Levantó mi hoja maldiciendo la suerte de una condenada Shamballah. En ese momento, el lado salvaje de su alma se manifestó en forma de un monstruo demoníaco. Reconociéndolo, y conmigo en su diestra, combatió estoicamente a su propia violencia desatada en ese ser. Levantose victorioso, con la bestia destrozada a sus pies, ya nada lo detenía en la conquista de Shamballah.

Sin embargo, Zephyd soñaba con Agharti. Largo rato se debatió entre vengarse gobernando los oscuros dominios que tanto aborrecía o buscar la ciudad de la luz. Eligió la búsqueda y renunció a mi y al poder, destruyéndome contra las rocas. En ese instante, la maldita Shamballah se desmoronó y en su lugar brillaba ahora la inmaculada ciudad de Agharti. Desarmado, satisfecho y con el alma limpia, Zephyd entró orgulloso por sus puertas.

© Alfonso Azpiri

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Seguimos celebrando los cumpleaños de los artistas de comics, siempre con nuevos nombres que se van agregando. Feliz Cumpleaños para todos!

1/9: Gene Colan.
2/9: Walt Simonson.
3/9: Paul Chadwick.
4/9: Paul Smith y Denis Sire.
5/9: Lee Marrs.
6/9: Sergio Aragonés, Mike Zeck y Go Nagai.
8/9: Fernando Sendra, Archie Goodwin y Philippe Vuillemin.
9/9: Kevin Maguire, Jerry Prosser y Vicente Segrelles.
10/9: Gerry Conway.
11/9: Jean-Claude Forest.
12/9: Rafael Kayanan y Milo Manara.
13/9: Mike Grell.
16/9: Mike Mignola y Kurt Busiek.
17/9: Carlos Sampayo, Roger Stern y Danny Fingeroth.
18/9: Joe Kubert.
20/9: Steve Gerber.
21/9: Sanyú.
22/9: Guillermo Donés, Bill Elder y Max Cabanes.
23/9: Peter David, Jean-Claude Mezières y Frank Le Gall.
25/9: Bob Layton, Floc'h y Massimo Mattioli.
26/9: Juan Zanotto, Louise Simonson y Tom Veitch.
27/9: Jim Shooter y Mathias Schulteiss.
29/9: Jorge Limura, Mort Drucker y Russ Heath.
30/9: Altan.

EL AUTOR DEL MES

© Miguelanxo Prado

Miguelanxo Prado es gallego, pero de verdad. Nació en La Coruña en 1958 y, como le sucede a muy pocos privilegiados, su primera historieta fue aceptada por una de las revistas líderes de ese entonces. El año era 1983. La revista era 1984. Y la historieta era la primera parte de Fragmentos de la Enciclopedia Délfica, una joya indiscutible de la ciencia-ficción moderna, con un dibujo poético y visceral a la vez y un guión donde la estrella no era la ambientación futurista, sino la dura advertencia acerca del horrendo porvenir que Occidente se está construyendo para sí mismo.

Al año siguiente, 1984 se convierte en Zona 84 y Miguelanxo presenta su serie Stratos, otra de ciencia-ficción de hondo contenido satírico y social. Entre 1985 y 1986 colabora con la revista Comix Internacional con su primer trabajo a color: Crónicas Incongruentes, una colección de unitarios de 6 u 8 páginas que exploraban situaciones y personajes de la vida cotidiana desde una óptica sarcástica, burlona y muchas veces rayana en el absurdo.

Cuando cierra Comix Internacional, esa misma propuesta, pero rebautizada Quotidiana Delirante recala en El Jueves, un muy exitoso semanario humorístico español, donde aún hoy se siguen publicando nuevos episodios. Paralelamente, Prado inicia su relación con la editorial Norma, donde debuta con historias unitarias para los especiales de Cimoc.

En la otra revista de Norma -Cairo- Prado se une a un famoso periodista radial, Fernando Luna, quien escribe los guiones de Manuel Montano, una nueva serie a color que debuta en 1987. Manuel Montano es un detective de poca monta que empilcha a la Bogart pero que carece de toda pinta, de todo carisma, de toda chance de ganar. Lamentablente su primera saga (El Manantial de la Noche) sigue siendo la única.

Entre 1988 y 1992 Prado se dedicó a las historias cortas y aportó sus trabajos a varios especiales de Cimoc y a libros colectivos tales como Norte-Sur, Los Derechos del Niño y El Muro. En 1992, el artista crea la que es (hasta hoy) su obra cumbre: Trazo de Tiza, un relato intimista y atrapante en el que realidad y ficción se entremezclan como en los mejores cuentos de Borges. Tras este multipremiado trabajo, Prado volvió a las historias cortas y su trazo melancólico, su personalísimo color y sus fascinantes historias aparecen, de cuando en cuando, en Cimoc.

Miguelanxo Prado. Un nombre para tener en cuenta ya que -no conforme con ser uno de los historietistas más importantes de los últimos diez años- amenaza con ser un protagonista excluyente de la Historia del Comic del Siglo XXI.

CROSSOVERS

Otro listado completo y cronológico de una saga integrada por crossovers. Esta vez se trata de Atlantis Attacks! (Marvel, 1989) y este es el orden en que deben leerse sus capítulos:

1 • Silver Surfer Annual 2
2 • Iron Man Annual 10
3 • X-Men Annual 13
4 • Amazing Spider-Man Annual 23
5 • Punisher Annual 2
6 • Spectacular Spider-Man Annual 9
7 • Daredevil Annual 4 (en realidad es el 5)
8 • Avengers Annual 18
9 • New Mutants Annual 5
10 • X-Factor Annual 4
11 • Web of Spider-Man Annual 5
12 • West Coast Avengers Annual 4
13 • hor Annual 14
14 • Fantastic Four Annual 22

AND THE WINNER IS...

Como ya es costumbre, seguimos premiando a los lectores que mes a mes nos mandan sus votos para los Top Tens y el Bottom Ten. Entre los muchísimos votantes de este mes, el sorteo favoreció a Bruno Jorge (de Capital), que se ganó un álbum de Spider-Man, Juan Amitrano (de Ituzaingó), que se ganó los Ns. 226 al 228 de Skorpio, Walter Koza (de Rosario), que se ganó una Edición Platino de Cybersix, Juan F.Batalla (de Temperley), que se ganó una miniserie completa de Cybersix y Juan Ferrari (de Capital), que se ganó un pack de cinco comic-books. Walter va a recibir su premio por correo, mientras que el resto puede pasar a buscar lo suyo por el Club del Comic (Montevideo 27) a partir del 12 de Septiembre. Felicitaciones a todos y a votar se ha dicho, canejo!

ANARKOMIX EL ORACULO

Como ya es costumbre, el inagotable manantial de la sabiduría brinda respuestas a las atribuladas almas que buscan ahuyentar las dudas que las carcomen. Si tenés una de esas dudas, no dejes de escribir.

Pablo Sánchez pregunta: 1) ¿Mariano Navarro trabaja en alguna revista como guionista o dibujante?. 2) ¿Hasta que número llegó la serie de Jimmy Olsen?

Respuestas: 1) No. 2) Hasta el N.163. Después cambió su nombre por Superman Family, que llegó hasta el N.222.

Pablo Alonso pregunta: 1) ¿Puede ser que el Jason Todd pre-Crisis haya sido alguna vez rubio o pelirrojo?. 2) ¿Ustedes no pueden reproducir ilustraciones de comics en sus portadas?. 3) ¿Qué hacen ahora Adam Hughes, Art Nichols y los perros de Steve Leialoha y Don Heck?. 4) ¿Qué tal estuvo la maxiserie DC Challenge? ¿El Comic de Nunca Acabar está basado en eso?.

Respuestas: 1) Sí, era rubio y se teñía de morocho. 2) Sí, pero preferimos crear ilustraciones nuevas. 3) Adam Hughes dibuja las tapas de Ghost y una serie erótica en Penthouse Comics. Art Nichols entinta Mr.Hero, the Newmatic Man. Steve Leialoha entinta Mike Danger. Don Heck falleció a principios de año. 4) DC Challenge fue bastante divertida y no, El Comic de Nunca Acabar tiene un mecanismo parecido pero no está basado en esa serie.

José Luis Boterberg pregunta: 1) ¿Quién es el dibujante tanto de las portadas como del comic de Bloodstrike?. 2) ¿Alan Moore sigue con su melena, su barba y sus ojeras, o cambió de look?. 3) ¿Qué está haciendo actualmente Jae Lee?. 4) ¿Amazing Man es el antiguo Vientosangre? Y si no lo es, ¿qué pasó con Vientosangre después de Zero Hour?. 5) ¿Piensan hacer una meganota como la de Crisis, pero con Watchmen?. 6) ¿Ya se sabe qué significan las siglas de R.E.B.E.L.S.?.

Respuestas: 1) Actualmente, Karl Altstaetter. 2) Sigue exactamente igual. 3) Preparando una nueva miniserie de Hellshock y un proyecto para la editorial Verotik. 4) Amazing Man no es Vientosangre. Desde Zero Hour en adelante, dicho personaje apareció sólo como invitado en Fate N.5. 5) Tal vez el año que viene. 6) No.

Ignacio Fernández Paupy pregunta: 1) ¿Cuántas recopilaciones de Judge Dredd incluyen trabajos de Brian Bolland?. 2) ¿De qué año es El Ultimo Recreo, de Trillo y Altuna?. 3) ¿Qué pasó con la KGBestia en la miniserie de Robin?. 4) ¿Cuál fue la última serie de Azpiri y de qué año es?. 5) ¿Cuánto duró Terry y los Piratas?. 6) ¿Quién reemplaza a Dan Jurgens?.

Respuestas: 1) Muchísimas, tanto en ediciones inglesas como americanas y españolas. 2) De 1982. 3) Se liberó, se unió a una banda de falsificadores y lo capturaron. 4) La última serie de Azpiri es Beth Steele, una erótica que se publica regularmente en Penthouse Comics. 5) Cuarenta años: de 1934 a 1974. 6) ¿Dónde?.

Luis Maldonado pregunta: 1) En la revista Batman N.1 (USA), ¿el Joker envenenó las aguas de Gotham como dice al final del Año Uno de Miller?. 2) ¿Vive Mel Blanc?. 3) En la Batman 429 (USA), Batman le dice al Joker que no estaba seguro de su responsabilidad por lo que le pasó a Jason. ¿No es un terrible error que lo nombrara así y no como Robin?.

Respuestas: 1) No. 2) No, falleció en 1989. 3) Supongo que sí.

Patricio Solé pregunta: Además de los 12 números de Watchmen y el juego de rol, ¿qué más hay?.

Respuesta: Nada.

© DC Comics

ANARKOMIXTOPIENS

Una vez más es hora de presentar las posiciones de los rankings que vos armas con tu voto. Para esta altura, la ventaja que sacó Batman respecto de los que lo siguen en el ranking de Mejor Personaje es tan grotesca que ya estamos pensando en reemplazar ese listado con otro donde se pueda dar alguna sorpresa. Si querés votar, mandá la nómina de tus favoritos a Avellaneda 536 piso 8, of. 43, Capital, CP 1427.

MEJOR PERSONAJE

1) BATMAN (DC)
2) Hulk (Marvel)
3) John Constantine (DC/Vertigo)
4) Death (DC/Vertigo)
5) Spectre (DC)
6) Joker (DC)
7) Swamp Thing (DC/Vertigo)
8) Spawn (Image)
9) Groo (Image)
10) Madman (Dark Horse)

"DEATH WAS A LITTLE OLDER THAN DREAM. THINGS HAD THE POTENTIAL TO DIE BEFORE THEY HAD THE POTENTIAL TO DREAM. BUT THERE HADN'T BEEN MUCH DYING OR MUCH DYING BACK THEN
"THINGS WERE STILL TAKING SHAPE"
© DC Comics

MEJOR DIBUJANTE

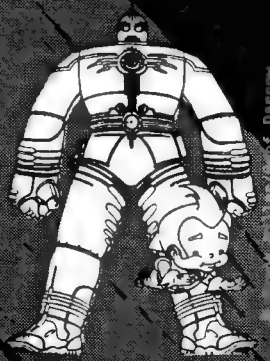
1) TODD McFARLANE (Spawn)
2) Mike Mignola (Hellboy)
3) Frank Miller (Lance Blastoff)
4) Jim Lee (WildCATS/X-Men)
5) George Pérez (I-Bolt)
6) Simon Bisley (Deathdealer)
7) John Byrne (Wonder Woman)
8) Kelley Jones (Batman)
9) Norm Breyfogle (Metaphysique)
10) Brian Bolland (varias portadas)

MEJOR REVISTA

1) SANDMAN (DC/Vertigo)
2) Sin City (Dark Horse)
3) Incredible Hulk (Marvel)
4) Spectre (DC)
5) Hellblazer (DC/Vertigo)
6) Legion of Superheroes (DC)
7) Aquaman (DC)
8) X-Men (Marvel)
9) Spawn (Image)
10) Madman (Dark Horse)

MEJOR GUIONISTA

1) FRANK MILLER (The Big Guy & Rusty the Robot)
2) Neil Gaiman (Sandman)
3) Alan Moore (Spawn: Blood Feud/ Violator vs. Badrock)
4) Grant Morrison (The Invisibles/Skull Kill Krew)
5) Peter David (Hulk/Aquaman/The Last Avengers Story)
6) James Robinson (Starman/Vigilante)
7) Garth Ennis (Preacher/Goddess)
8) John Ostrander (Spectre/Eternal Warrior/Punisher)
9) Mark Waid (Flash/Impulse/X-Men)
10) Alan Grant (Lobo/Shadow of the Bat)



"Si me hubieran dejado hacer la mía, después de la Muerte habría pasado por lo menos un año sin ver a Superman, sin tener noticias de él. Obviamente no me dejaron".
Dan Jurgens.

"No creo que la historieta sea un simple fenómeno de moda. Creo que está realmente asentada en la cultura francesa y europea. Ya forma parte de nuestro paisaje cultural, eso es evidente. Incluso cuando el efecto de la explosión tienda a esfumarse".
Enki Bilal.

"Cuando un dibujo queda tal como lo imaginamos, hay que preocuparse. La mano ha alcanzado al cerebro".
Carlos Meglia.

"Hay un montón de cosas que me frustran. Creo que todo el mundo tiene muchísimos motivos para sentirse frustrado y eso aparece naturalmente en mi obra. Por eso trato de equilibrar un poco y de ponerle a mi obra algo de esperanza y mucho corazón, que es algo que no mucha gente nota".
Evan Dorkin.

X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Todas las ilustraciones son © MEG

Mientras los X-Men buscan infructuosamente a Rogue y Storm, esta última, malherida y sin poderes, encuentra refugio en el departamento de Forge, con quien comienza a desarrollar un sutil pero profundo romance. Sin embargo, Storm pronto se entera de que el arma que le robó sus poderes fue creada por Forge y, convencida de que el mutante inventor la estaba engañando, se aleja de él, enfurecida.

La agente Val Cooper, por su parte, es atacada por los Dire Wraiths, unos monstruosos alienígenas cuyos planes de dominación universal habían sido frustrados por los X-Men y el héroe espacial Rom. Para sorpresa de Cooper, es Rogue, su presa, quien corre a rescatarla.

Pronto los Dire Wraiths rodean el cuartel de Forge y Storm debe quedarse a combatir junto a él y a Naze, un shaman que fuera maestro de Forge. Pero Naze conjura un hechizo que, a pesar suyo, libera a una entidad conocida como el Adversario, que enseguida procede a matarlo y a copiar su forma.

El falso Naze se une a Storm y Forge en la lucha, que parece serles adversa, hasta que Rogue y Colossus llegan a dar una mano. Finalmente, Forge crea una imagen holográfica de Rom y, al verla, los Dire Wraith parecen retirarse, pero unas criaturas de sombras toman su lugar en el combate. Nightcrawler, Magik y Amanda Sefton se unen a los héroes y finalmente logran destruir a los aliens y hacer desaparecer a las criaturas de sombras.

La delicada situación de Storm es motivo de una reunión de emergencia de los X-Men. Durante el debate, Nightcrawler menciona la muerte de Jean Grey y Rachel Summers, presente en la Mansión, lo oye y se descontrola, atacando a todos con sus poderes psiónicos. Cuando la logran calmar, Rachel cuenta todo acerca del futuro alternativo de donde proviene, incluyendo la feroz cacería de mutantes impuesta por el Gobierno, que terminó con la muerte de casi todos los X-Men.

Poco después, Storm se va de viaje a su Africa natal. Rachel y Amara (Magma, de los New Mutants) detectan en New York a Selene, una peligrosa villana que había combatido a los New Mutants. Las jóvenes deciden seguirla y así llegan a la mansión del Hellfire Club, donde Selene pide que se la acepte como Reina Negra. Los miembros del Club pronto descubren a las heroínas y las fuerzan a combatir entre sí hasta que Rachel alerta mentalmente al Profesor X y los X-Men vienen a rescatarlas.

De un día para otro, New York aparece convertida en una ciudad de la prehistórica era Hiboriana, dominada por el brujo Kulan Gath. Los Morlocks y los New Mutants son sus seguidores, Dr. Strange es su prisionero, los X-Men y los Avengers se han transformado en guerreros rebeldes de esa época y sólo Spider-Man se mantiene inalterado. Cuando Storm y Callisto cruzan la barrera que rodea a la ciudad, también se transforman y se ven forzadas a aliarse con Selene, letal enemiga de Gath. Pronto se unen al resto de la rebelión, pero Gath logra capturar a sus más odiados enemigos: Selene y Spider-Man.

Kulan Gath se prepara para extender su hechizo al resto del mundo, mientras sus esbirros salen a capturar a los rebeldes, desatando una verdadera masacre en la que los mutantes (y los Vengadores) luchan y se matan entre sí. Finalmente, el esfuerzo y el sacrificio de Storm, Selene y Warlock (el mutante tecno-orgánico) logran

frustrar los planes de Gath. Una vez restaurada la normalidad, Dr.Strange y Magik vuelven el tiempo atrás, hasta antes de la creación del conjuro y casi nadie recuerda lo sucedido.
Cuando Wolverine y Kitty Pryde regresan de su viaje al Japón, conocen a Rachel. Mientras tanto,

Nightcrawler, Colossus y Rogue son atacados por la entidad tecno-orgánica conocida como Magus, padre de Warlock que viene a la Tierra con la intención de matar a su hijo. Los mutantes apenas logran dañar a Magus, que desaparece amenazándolos con volver pronto y destruirlos.
Paseando por New York, el Profesor Xavier es atacado por unos ladrones que lo golpean y lo dejan tirado, creyéndolo muerto. Healer, un Morlock, le salva la vida. Poco después, Xavier recibe un desafío: el hermano del difunto Thunderbird tiene secuestrado a Banshee en la base militar NORAD y lo matará si los X-Men no acuden al rescate. Los mutantes invaden la base buscando a su amigo y se enfrentan con Empath, Roulette y Firestar, tres Hellions involuntariamente aliados al nuevo Thunderbird. Vencidos sus secuaces, Thunderbird enfrenta al Profesor, quien logra convencerlo de que su hermano se unió a los X-Men y dio su vida en combate por su propia voluntad. Con Banshee a salvo, los X-Men devuelven a los Hellions a su escuela.
Con el Juggernaut suelto en New York, un nuevo enfrentamiento es inevitable. Pero esta vez, en pleno combate, aparece un ser con una poderosa armadura que se hace llamar Nimrod y ataca los X-Men y al Juggernaut por igual. La triple batalla se resuelve cuando Rogue absorbe los poderes de todos sus compañeros y se lanza contra Nimrod, forzándolo a teleportarse. Muy

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

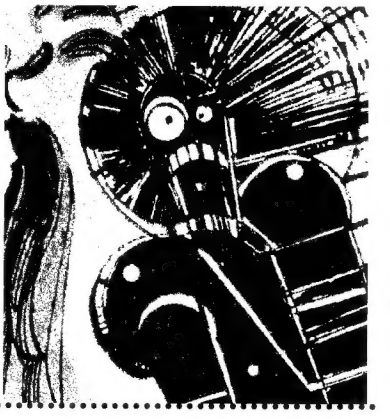
CAPITULO XV: UN FENOMENO IMPARABLE

Chris Claremont en el guión y John Romita Jr. en el dibujo. La perfecta conjunción entre ambos talentos garantiza a The Uncanny X-Men el primer puesto en ventas, muchísimos premios y, por supuesto, la posibilidad de seguir expandiendo la mitología mutante de la Marvel. Romita Jr. dibuja todos los números entre el 187 y el 197, incluyendo un número doble, el 193, que marca la centésima aparición de los nuevos X-Men al frente de este título y, además, la incorporación a la continuidad oficial de Marvel de Firestar, una mutante originalmente creada para el dibujo animado Spider-Man and his Amazing Friends. De su paso por la serie, el dibujante dijo: "A veces los dibujantes toman una serie con la idea de hacerla diferente, de hacer versiones estilizadas de los personajes. Yo me aparté de eso y preferí cumplir con mi trabajo a tiempo y hacer que el producto terminado se viera bien. Por suerte me tocó trabajar con Dan Green, que es un excelente entintador y con Chris Claremont, que tiene tantas ideas en la cabeza que no se puede creer. Una o dos veces metí ideas mías en la narración, pero nunca me metí con el guión".
Entre las historias de esta época, una de ellas, la del brujo hiboriano Kulan Gath, pasó a la historia cuando Chris Claremont dijo: "Fue sin duda el guión más pavote y más flojo que escribí". Sin embargo, no deja de sorprender la similitud entre el planteo de esa saga (Ns. 190 y 191) y el de After Xavier: the Age of Apocalypse.
Aprovechando el éxito de los X-Men y la aceptable repercusión de los New Defenders, en Septiembre de 1984 sale la mini-serie de cuatro partes protagonizada por Iceman, escrita por J.M.De Matteis (guionista, en ese entonces, de New Defenders) y dibujada por Alan Kupperberg. El resultado final no alcanzó para pasar a la historia.
Para Abril de 1985, sucede lo inevitable: Marvel lanza Secret Wars II, secuela de la exitosa saga del año anterior, esta vez con crossovers en todas sus revistas. La presencia

deteriorados, los X-Men y Juggernaut abandonan la escena.
En una noche tormentosa, los cuatro hermanitos Power (que son, en realidad, los Power Pack) se despiertan y descubren con asombro que sus padres no los reconocen. Pronto son capturados por los Morlocks, pero Katie Power logra escapar y es rescatada por los X-Men, que bajan a los dominios de los Morlocks a reclamar la liberación de los niños. Ahí descubren que Katie y sus hermanos fueron transformados por Masque y Beautiful Dreamer para que reemplazaran a los hijos muertos de otra Morlock, Annalee. Ambos grupos se enfrentan hasta que Kitty Pryde (ahora llamada Shadowcat) convence a Annalee de su error y Callisto llega a poner las cosas en claro.

Como si las cosas no fueran lo suficientemente caóticas para los X-Men, el Beyonder (mente maestra detrás de las Secret Wars) ha llegado a la Tierra en forma humana y, con el Profesor X debilitado, un reformado Magneto llega a la Mansión como aliado y colaborador de nuestros héroes. La misión es parar una ola de asesinatos que se suceden en la Universidad de Coumbia y que (como se descubrirá luego) tiene al propio Xavier como blanco principal. Cuando los jóvenes asesinos (alumnos del Profesor y compañeros de Kitty) están por matar a

esta última, Rachel se descontrola y sólo la oportuna intervención de Magneto logra impedir una masacre.
Storm, por su parte, está de regreso en Africa, donde dos cazadores, los hermanos Andrea y Andreas Strucker la acechan, le disparan y luego la dejan, creyéndola muerta.



del Beyonder comienza a sentirse en X-Men N.196, pero invade con mucha más fuerza las páginas de la otra serie de Chris Claremont: New Mutants.
Este segundo título mutante había sido alterado radicalmente un año antes cuando, en el N.18, el increíble Bill Sienkiewicz se convierte en el dibujante (y entintador) de la serie. Sienkiewicz, al que originalmente le habían ofrecido dibujar sólo dos números, revoluciona la gráfica de New Mutants, se da el lujo de crear a Warlock y potencia aquí el nuevo estilo (diferente de su minuciosa copia de Neal Adams) que venía insinuando en sus últimos números de Moon Knight.

"La principal ventaja del ingreso de Bill a New Mutants -recuerda Claremont- fue que, hasta ese punto, la reacción de los lectores en las cartas eran "Es muy lindo", "Me gusta", "No me gusta", "Está bien". Una vez que llegó Bill, empezaron con "Amo su trabajo", "Odio su trabajo", "Es un don que Dios le dio al arte", "¿Por qué no le saca punta al lápiz?", "Estamos ante un verdadero artista" y respuestas todavía más extremas. La gente se empezó a comprometer emotivamente con la revista".
Sienkiewicz, como toda respuesta a sus críticos y sus admiradores, declaró: "No me importa que haya gente que se enoja cuando ve mis trabajos más sacados. De hecho me resulta gratificante. Si puedo mantener a los lectores calientes, puedo contar con que vuelvan ansiosos a buscar el número siguiente. Creo que los lectores quieren algo que los enfurezca, los sorprenda o los conmueva, pero nunca algo que los aburra".
Y hablando de artistas talentosos, un jovencito hasta entonces desconocido, sorprende al mundo del comic en Mayo de 1985 con el N.1 de una mini-serie de seis partes escrita por Ann Nocenti, la coordinadora de X-Men y New Mutants. El es Arthur Adams y la mini-serie marca el debut de Longshot. Longshot no es exactamente un mutante, pero su irrupción en el Universo Marvel es digna de destacar por varios motivos. Primero, su futura participación en los X-Men. Segundo, el estrecho vínculo entre su creadora y la serie en cuestión. Tercero, el enorme aporte de Art Adams a los X-Men, comenzando con el diseño del traje de Shadowcat. Cuarto, el enorme aporte que hará el entintador de esta mini-serie, que no es otro que Whilce Portacio. Quinto, porque los dos principales enemigos de Longshot, Mojo y Spiral, pronto se las verán con los alumnos de Charles Xavier. Y sexto, porque es simplemente brillante.

X-MEN

PODER MUTANTE

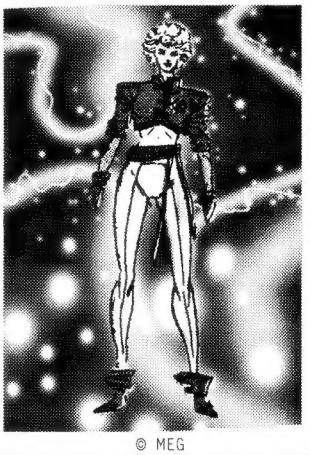
SABRETOOTH

SABRETOOTH [seí-ber-tuz],
Dientes de Sable en castellano.
Nombre Real: Victor Creed.
Primera Aparición: Iron Fist n.14.
Poder Mutante: Este salvaje mutante posee una agilidad, fuerza y resistencia sobrehumanas, como así también sentidos aumentados y un increíble "factor de curación". Su cuerpo puede auto-sanarse de cualquier herida, veneno o destrozo que puedan infligirle. Para su ataque como un tigre prehistórico, Sabretooth posee unas garras muy fuertes capaces de hacer casi tanto daño como las de Wolverine.

© MEG

SKIDS

SKIDS,
en castellano Resbaladiza.
Nombre Real: Sally Blevins
Primera Aparición: X-Factor n.1
Poder Mutante: Como su nombre lo indica, Skids posee un magnífico campo de fuerza que no sólo puede protegerla a ella y a quien ella desee, sino que también es imposible de agarrar, debido a que es terriblemente resbaladizo. Tanto es así que Skids se deliza en lugar de caminar extendiendo su campo bajo sus pies. En un principio, cuando no podía controlar su poder, Skids solía quedar encerrada en su propio campo de fuerza sin poder agarrar nada del exterior.



© MEG

CANNONBALL

CANNONBALL [cá-non-bol],
Bala de Cañón en castellano.
Nombre Real: Samuel "Sam" Guthrie.
Primera Aparición: Marvel Graphic Novel n.4
Poder Mutante: Como disparado por un cañón, Sam enciende un aura calorífica a su alrededor que le permite volar y le da una protección contra todo tipo de ataques físicos. Además, en su estado de "bala de cañón" puede levantar hasta una tonelada y todo lo que cargue también está protegido por el aura. En un principio le costaba muchísimo maniobrar en vuelo, por lo cual solía atacar tirándose con todo contra sus adversarios. Con el tiempo aprendió a controlar el vuelo y descubrió que era uno de los Externals, lo cual lo hace inmortal.

© MEG